

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# **APLIKASI OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

**DESFAH IRIADI**

**11453101920**



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU**

**2019**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**APLIKASI OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA  
PEKANBARU**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**DESFAH IRIADI**

**11453101920**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 16 Desember 2019

**Ketua Program Studi**

**Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**

**NIP. 197905132007102005**

**Pembimbing**

**Medyantiwi Rahmawita Munzir, ST., M.Kom.**

**NIK. 130517051**





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## LEMBAR PENGESAHAN

### APLIKASI OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA PEKANBARU

### TUGAS AKHIR

Oleh:

**DESFAH IRIADI**

**11453101920**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru, pada tanggal 22 November 2019

Pekanbaru, 22 November 2019

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

**Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**

**NIP. 197905132007102005**



**Ahmad Darmawi, M.Ag.**

**NIP. 196606041992031004**

#### DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Medyantiwi Rahmawita Munzir, ST., M.Kom.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Anofrizen, S.Kom., M.Kom.

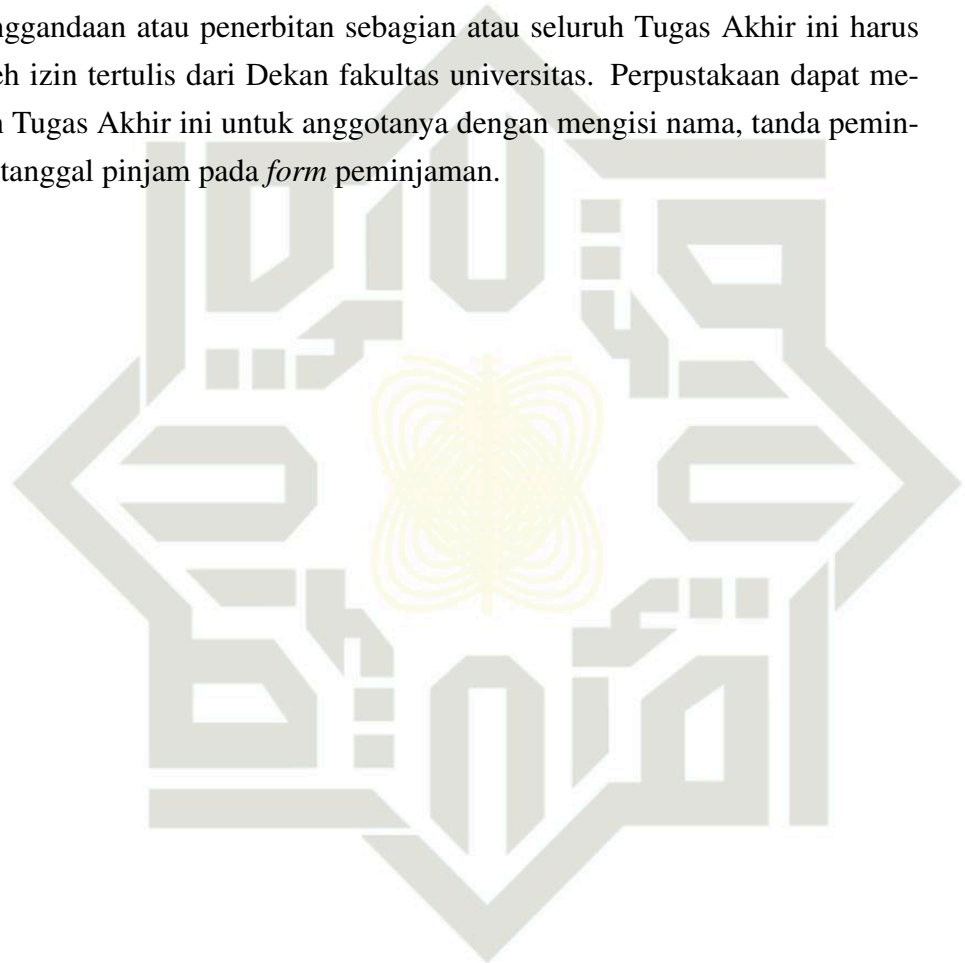
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan fakultas universitas. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.



UIN SUSKA RIAU





## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 22 November 2019

Yang membuat pernyataan,

**DESFAH IRIADI**  
**NIM. 11453101920**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSEMBAHAN



“Hanya Kepada engkaulah kami menyembah dan hanya kepada dan hanya kepada engkaulah kami mohon pertolongan” (Q.S Al-Fatihah 5)

Alhamdulillah wa syukurillah. Alhamdulillah alladzi khalaqal mauta walhayata liyabluwakum ayyukum ahsanu ‘amala. Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta’ala, Tuhan yang Maha Agung lagi Maha Berkehendak atas segala sesuatu. Sujud syukurku kupersembahkan kepada-Mu, dengan Rahmat dan Rahim-Mu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Dengan lantunan Al-fatihah beriring shalawat serta menadahkan tangan didalam doa, terimakasih kupersembahkan untuk-Mu. Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia.

Ibunda Tintin Sumarni dan Ayahanda Yunallaidi, terimakasih....

Yaa Allah yang Maha Rahim anugerahkanlah syurga firdaus untuk mereka dan haramkanlah mereka dari panasnya sengat hawa api neraka-Mu. . .

Amiiiiiin yaa Rabbal’alamin...Teruntuk Ibunda dan Ayahanda Tercinta..

UIN SUSKA RIAU



## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan topik Aplikasi Objek Wisata Berbasis Android Di Kota Pekanbaru. Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassalam, mudah-mudahan kita semua selalu mendapat syafa'at Yaumul Akhir kelak dan dalam lindungan Allah Subhanahu Wa Ta'ala Amin.

Dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak akan terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dari semua pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan banyak dukungan, nasehat, saran yang sangat penulis butuhkan, Terimakasih ibu, Semoga selalu diberi kesehatan oleh Allah dan Keberkahan. Aamiin.
4. Bapak Eki Saputra S.Kom., M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Arif Marsal, Lc., MA., sebagai ketua sidang Tugas Akhir yang telah memberikan masukan perkara hidup di atas muka bumi Allah, agar ingat perkara hidup setelah mati, menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain.
6. Ibu Medyantiwi Rahmawita Munzir, ST., M.Kom., sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan motivasi dan masukan terhadap penulis, serta memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini dan





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

nasehat kehidupan sehari-hari. Terimakasih Ibu, semoga Allah membalas semua kebaikan Ibu, dan selalu diberi kesehatan, rezeki yang lebih serta senantiasa berlimpah rahmat dan berkah dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Amin.

7. Bapak Eki Saputra S.Kom., M.Kom., selaku dosen penguji I (satu) Tugas Akhir yang telah memberi masukan berupa kritik dan saran yang membangun sehingga mendekati kesempurnaan pada laporan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Anofrizen, S.Kom., M.Kom., selaku dosen penguji II (dua) Tugas Akhir yang telah memberi masukan berupa kritik dan saran, serta motivasi yang membangun sehingga membuat penulis semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Ibu Megawati, S.Kom., MT., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa perkuliahan dan Tugas Akhir, Terimakasih Ibu, semoga selalu dalam lindungan Allah.
10. Ibu Nurmaini D, S.Kom., M.Kes., sebagai pembimbing Kerja Praktek yang telah memberi bimbingan, arahan, dan saran yang berharga sebelumnya sebelum membuat tugas akhir ini.
11. Bapak Inggih Permana, ST., M.Kom., selaku Koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan masukan yang membangun untuk perbaikan laporan Tugas Akhir ini.
12. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
13. Keluargaku tercinta yang sayang dan kasihnya tak terbalas, cintanya tak pernah pudar dan tak pernah berubah, Ayahanda Drs. Yunallaidi dan Ibunda Tintin Sumarni, S.Pd.SD., Adikku M. Ben Gurizen dan Muhammad Salpi Dahsur, Terima kasih atas Do'a dan dukungannya secara moral atau pun moril, serta selalu menjadi inspirasi, motivasi hidupku dalam setiap langkahku di kehidupanku ini. Semoga beliau dalam lindungan Allah Subhanahu Wa Ta'ala dimana pun berada, dan penulis memohon do'a semoga pengorbanan beliau mendapat keridhoan dari Allah. Aamiin.
14. Keluarga besar Sistem Informasi 2014 khususnya Kelas E, khususnya teman laki-laki yang selalu menemani hari-hari penulis selama perkuliahan. Aan Mardanu, Ahmad Sayuti yang telah membantu dalam pembuatan desain Poster Tugas Akhir, Andri Hairidi, Aidul Azmi, Azlan Nawawi, Desfah Iriadi, Fadhillah Al Azmi, Hadinul Insan, Muhammad Hidayatullah, Muhamad Ikhsan Prasastia, M. Latif Kurnia, M. Branikno R, Muhammad Ibnu Wardana, Rendy Saputra, Riauly Putra, Syakir Arslan, Yoga Pratama



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dan Yoga Setiawan. Terimakasih semangatnya. Semoga setiap gerak dan langkah teman-teman selalu diberkahi Allah. Aamiin

15. Teman-teman satu kos, Sirajudin Prawira Negara, Ahmad Ridwan Atmala, Ahmad Ridho Atmala dan Sulaimansyah yang penulis anggap seperti saudara sendiri dan turut mendukung penulis.
16. Untuk teman-teman KKN Kecamatan Bunut, Desa Lubuk Mas tahun 2017 tetap selalu solid. Terimakasih untuk semangatnya. Semoga setiap keadaan dan kondisi setiap gerak dan langkah di bimbing oleh Allah.
17. Semua pihak yang telah terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, 16 Desember 2019

Penulis,

**DESFAH IRIADI**

**NIM. 11453101920**

UIN SUSKA RIAU



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# APLIKASI OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA PEKANBARU

**DESFAH IRIADI**  
**NIM: 11453101920**

Tanggal Sidang: 22 November 2019  
 Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi  
 Fakultas Sains dan Teknologi  
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
 Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

## ABSTRAK

Kota Pekanbaru Ibukota Provinsi Riau, Indonesia. Kota ini merupakan salah satu sentra ekonomi di bagian timur pulau Sumatra. Salah satu penunjang kemajuan ekonomi kota pekanbaru adalah di bidang Pariwisata. Informasi mengenai pariwisata yang beredar masih sedikit dan tidak lengkap. Informasi tersebut di tampilkan menggunakan media berupa *blog* dan *website*. Selain itu, wisatawan juga mengalami kesulitan untuk menuju tempat objek wisata karena tidak tersedia rute yang jelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengembangkan sebuah aplikasi pariwisata berbasis android untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi dan rute wisata. Sistem di kembangkan dalam dua bagian, yaitu sistem berbasis web untuk administrator dan aplikasi berbasis android untuk wisatawan. Pengelolaan pada sistem administrator berguna untuk mengelola data terkait pariwisata. Sedangkan penggunaan yang terdapat pada aplikasi objek wisata untuk menyediakan informasi pariwisata yang di lengkapi dengan rute. Berdasarkan hasil uji *black box* pada aplikasi objek wisata berjalan 100%. Sedang berdasarkan *user acceptance test* (UAT) pada aplikasi objek wisata yang dilakukan oleh dua puluh orang responden pengguna android dengan persentase 85%. Berdasarkan uji *black box* dan UAT, dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan sebagai salah satu media dalam membantu menjadi rekomendasi bagi wisatawan yang akan berwisata di Kota Pekanbaru.

**Kata Kunci:** android, aplikasi, pariwisata, rute.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# APPLICATION ANDROID-BASED TOURISM OBJECT IN PEKANBARU CITY

**DESFAH IRIADI**  
**NIM: 11453101920**

*Date of Final Exam: December 22<sup>th</sup> 2019*  
*Graduation Period:*

*Department of Information System*  
*Faculty of Science and Technology*  
*State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*  
*Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru*

## ABSTRACT

*Pekanbaru City is the capital of Riau Province, Indonesia. This city is one of the economic centers in the eastern part of the island of Sumatra. One of the supporting economic advances in the city of Pekanbaru is in the field of tourism. Information about tourism in circulation is still small and incomplete. The information is displayed using media such as blogs and websites. In addition, tourists also find it difficult to go to tourist attractions because there are no clear routes available. Based on these problems, the authors develop an Android-based tourism application to facilitate tourists in finding information and tourist routes. The system was developed in two parts, namely a web-based system for administrators and an Android-based application for tourists. Management on the system administrator is useful for managing data related to Tourism. While the use contained in the application of tourist attractions to provide tourism information that is equipped with a route. Based on the results of the test black box on the tourist attraction application running 100%. Was based on the user acceptance test (UAT) on a tourist application conducted by twenty respondents android users with a percentage of 85%. Based on the test black box and UAT, it can be concluded that the application can be used as one of the media in helping to be a recommendation for tourists who travel in the city of Pekanbaru.*

**Keywords:** *android, application, tourism, route.*

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR ISI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	<b>xix</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	3
1.3 Batasan Masalah . . . . .	3
1.4 Tujuan . . . . .	4
1.5 Manfaat . . . . .	4
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	4
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Pariwisata . . . . .	6
2.1.1 Tujuan Wisata . . . . .	6
2.1.2 Daya Tarik Wisata . . . . .	6
2.2 Android . . . . .	7
2.3 <i>Location Based Service</i> (LBS) . . . . .	7
2.4 Metode Pengembangan Perangkat lunak . . . . .	9



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

2.5	Sistem Informasi Geografis (SIG) . . . . .	10
2.6	Google Maps Application Programming Interface (API) . . . . .	10
2.7	Java . . . . .	11
2.8	Android Studio . . . . .	11
2.9	Unified Modeling Language (UML) . . . . .	11
2.9.1	Use Case Diagram . . . . .	12
2.9.2	Sequence Diagram . . . . .	12
2.9.3	Class Diagram . . . . .	14
2.9.4	Activity Diagram . . . . .	14
2.10	Black Box Testing . . . . .	15
2.11	User Acceptance Testing (UAT) . . . . .	15
2.12	Penelitian Terdahulu . . . . .	16
<b>3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>20</b>
3.1	Proses Alur Penelitian . . . . .	20
3.2	Tahap Perencanaan . . . . .	21
3.3	Tahap Pengumpulan Data . . . . .	21
3.4	Tahap Analisa dan Perancangan . . . . .	22
3.5	Tahap Implementasi dan Testing . . . . .	23
3.6	Tahap Dokumentasi . . . . .	23
<b>4</b>	<b>ANALISA DAN PERANCANGAN</b>	<b>24</b>
4.1	Analisis Sistem Berjalan . . . . .	24
4.2	Analisis Aplikasi . . . . .	24
4.3	Perancangan Aplikasi . . . . .	24
4.3.1	Use Case Diagram . . . . .	25
4.3.1.1	Use Case Diagram Administrator . . . . .	25
4.3.1.2	Use Case Diagram Pengguna (user) . . . . .	27
4.3.2	Class Diagram . . . . .	28
4.3.3	Activity Diagram . . . . .	28
4.3.3.1	Activity Diagram Administrator . . . . .	29
4.3.3.2	Activity Diagram Aplikasi Wisata Pekanbaru . . . . .	30
4.3.4	Sequence Diagram . . . . .	35
4.3.4.1	Sequence Diagram Administrator . . . . .	35
4.3.4.2	Sequence Diagram Aplikasi Wisata Pekanbaru . . . . .	37
4.4	Perancangan Database . . . . .	39
4.5	Perancangan Interface . . . . .	42
4.5.1	Tampilan Splash Screen . . . . .	42





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

4.5.2	Tampilan Menu Utama . . . . .	42
4.5.3	Tampilan Daftar Objek Wisata . . . . .	43
4.5.4	Tampilan daftar Akomodasi . . . . .	44
4.5.5	Tampilan Daftar Wisata Kuliner . . . . .	44
4.5.6	Tampilan Daftar Perjalanan Wisata dan Travel . . . . .	45
4.5.7	Tampilan Detail Informasi dan Rute Objek Wisata . . . . .	45
4.5.8	Tampilan Detail Informasi dan Rute Akomodasi . . . . .	46
4.5.9	Tampilan Detail Informasi dan Rute Wisata Kuliner . . . . .	47
4.5.10	Tampilan Detail Informasi dan Rute Perjalanan Wisata dan Travel . . . . .	48
4.5.11	Tampilan Map Wisata . . . . .	48
4.5.12	Tampilan Cek Rute . . . . .	49
4.6	Perancangan <i>Interface</i> Web Admin . . . . .	49
4.6.1	Halaman Login Admin . . . . .	50
4.6.2	Halaman Beranda . . . . .	50
4.6.3	Halaman Pengelolaan Data Master . . . . .	51
<b>5</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	<b>52</b>
5.1	Implementasi Sistem . . . . .	52
5.2	Lingkungan Implementasi . . . . .	52
5.2.1	Spesifikasi Perangkat Keras . . . . .	52
5.2.2	Spesifikasi Perangkat Lunak . . . . .	53
5.3	Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Aplikasi . . . . .	53
5.3.1	<i>Mobile Application</i> . . . . .	53
5.3.2	<i>Web Administrator</i> . . . . .	58
5.4	Pengujian Sistem . . . . .	59
5.4.1	Pengujian Metode <i>Black Box</i> . . . . .	60
5.4.2	<i>User Acceptance Test</i> (UAT) . . . . .	68
<b>6</b>	<b>PENUTUP</b>	<b>72</b>
6.1	Kesimpulan . . . . .	72
6.2	Saran . . . . .	72

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN A SURAT PENELITIAN** **A - 1**

**LAMPIRAN B HASIL WAWANCARA** **B - 1**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**LAMPIRAN C HASIL OBSERVASI**

**C - 1**

C.1	Data Objek Wisata . . . . .	C - 1
C.2	Data Akomodasi . . . . .	C - 1
C.3	Data Wisata Kuliner . . . . .	C - 2
C.4	Data Perjalanan Wisata . . . . .	C - 2
C.5	Dokumentasi-1 . . . . .	C - 3
C.6	Dokumentasi - 2 . . . . .	C - 3
C.7	Dokumentasi - 3 . . . . .	C - 4

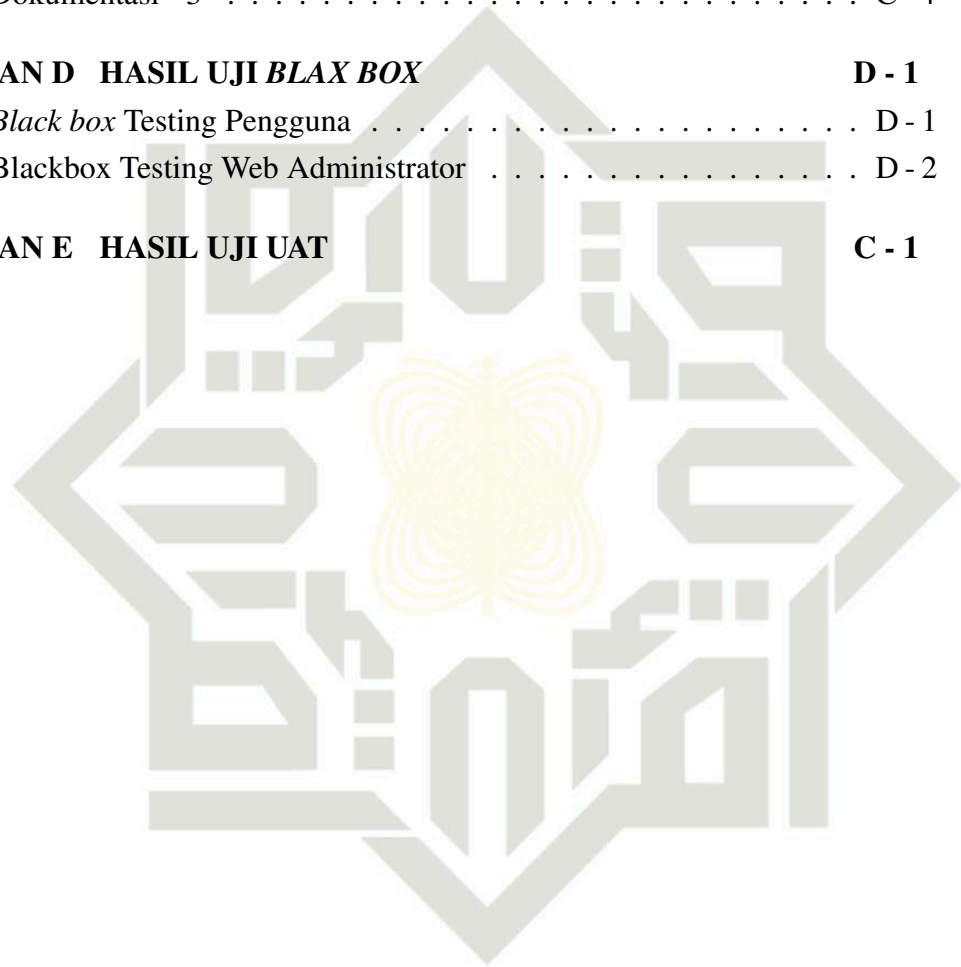
**LAMPIRAN D HASIL UJI BLAX BOX**

**D - 1**

D.1	Black box Testing Pengguna . . . . .	D - 1
D.2	Blackbox Testing Web Administrator . . . . .	D - 2

**LAMPIRAN E HASIL UJI UAT**

**C - 1**



UIN SUSKA RIAU



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Perpotongan teknologi LBS . . . . .	8
2.2	Komponen LBS . . . . .	8
2.3	Pemodelan <i>Waterfall</i> proked . . . . .	9
3.1	Metodologi penelitian . . . . .	20
4.1	<i>Use case diagram administrator</i> . . . . .	25
4.2	Use case diagram aplikasi LBS objek wisata . . . . .	27
4.3	Class diagram . . . . .	28
4.4	<i>Activity diagram login</i> . . . . .	29
4.5	<i>Activity diagram</i> kelola data objek wisata . . . . .	29
4.6	<i>Activity diagram</i> kelola data admin . . . . .	30
4.7	<i>Activity diagram</i> membuka aplikasi. . . . .	30
4.8	<i>Activity diagram</i> melihat daftar objek wisata . . . . .	31
4.9	<i>Activity diagram</i> melihat maps objek wisata . . . . .	31
4.10	<i>Activity diagram</i> melihat daftar akomodasi . . . . .	32
4.11	<i>Activity diagram</i> melihat maps akomodasi . . . . .	32
4.12	<i>Activity diagram</i> melihat daftar wisata kuliner . . . . .	33
4.13	<i>Activity diagram</i> melihat <i>maps</i> wisata kuliner . . . . .	33
4.14	<i>Activity diagram</i> melihat daftar perjalanan wisata . . . . .	34
4.15	<i>Activity diagram</i> melihat <i>maps</i> wisata perjalanan wisata . . . . .	34
4.16	<i>Sequence diagram login</i> . . . . .	35
4.17	<i>Sequence diagram</i> kelola data objek wisata . . . . .	36
4.18	<i>Sequence diagram</i> kelola data <i>admin</i> . . . . .	36
4.19	<i>Sequence diagram maps</i> objek wisata . . . . .	37
4.20	<i>Sequence diagram maps</i> akomodasi . . . . .	37
4.21	<i>Sequence diagram maps</i> wisata kuliner . . . . .	38
4.22	<i>Sequence diagram maps</i> perjalanan wisata . . . . .	38
4.23	Tampilan <i>splash screen</i> . . . . .	42
4.24	Tampilan menu utama . . . . .	43
4.25	Tampilan daftar objek wisata . . . . .	43
4.26	Tampilan daftar akomodasi . . . . .	44
4.27	Tampilan daftar wisata kuliner . . . . .	45
4.28	Tampilan daftar perjalanan wisata dan travel . . . . .	45
4.29	Tampilan detail informasi objek wisata . . . . .	46
4.30	Tampilan detail informasi akomodasi . . . . .	47





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4.31	Tampilan detail informasi kuliner . . . . .	47
4.32	Tampilan detail informasi perjalanan wisata dan travel . . . . .	48
4.33	Tampilan detail <i>maps</i> wisata . . . . .	49
4.34	Tampilan cek rute . . . . .	49
4.35	Rancangan <i>Interface iogin</i> . . . . .	50
4.36	Tampilam halaman beranda . . . . .	51
4.37	Halaman pengelolaan data master . . . . .	51
5.1	Tampilan <i>splash screen</i> . . . . .	54
5.2	Tampilan halaman menu utama . . . . .	54
5.3	Tampilan menu wisata . . . . .	55
5.4	Tampilan menu akomodasi . . . . .	55
5.5	Tampilan menu kuliner . . . . .	56
5.6	Tampilan menu perjalanan wisata . . . . .	56
5.7	Tampilan menu peta wisata . . . . .	57
5.8	Tampilan tentang aplikasi . . . . .	57
5.9	Tampilan <i>login web administrator</i> . . . . .	58
5.10	Tampilan beranda <i>web administrator</i> . . . . .	58
5.11	Tampilan data master <i>web administrator</i> . . . . .	59
5.12	Tampilan <i>form</i> penambahan menu objek wisata . . . . .	59

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## DAFTAR TABEL

2.1	<i>Use case diagram</i> . . . . .	12
2.2	<i>Sequence diagram</i> . . . . .	13
2.3	<i>Class diagram</i> . . . . .	14
2.4	<i>Activity diagram</i> . . . . .	14
2.5	Penelitian terdahulu . . . . .	16
4.1	Deskripsi <i>actor</i> . . . . .	25
4.2	Deskripsi <i>use case</i> administrator . . . . .	26
4.3	Deskripsi <i>use case</i> user . . . . .	27
4.4	Tabel admin . . . . .	39
4.5	Tabel Tempat Wisata . . . . .	39
4.6	Tabel Akomodasi . . . . .	40
4.7	Tabel Wisata Kuliner . . . . .	41
4.8	Tabel Perjalanan Wisata . . . . .	41
5.1	Spesifikasi minimal perangkat keras . . . . .	53
5.2	Spesifikasi minimal perangkat lunak . . . . .	53
5.3	Pengujian <i>black box testing</i> (pengguna) . . . . .	60
5.4	Pengujian <i>black box testing</i> ( <i>web administrator</i> ) . . . . .	62
5.5	Standar Penilaian Angket Responden . . . . .	69
5.6	Pengujian Acceptance Testing (UAT) . . . . .	69
5.7	Jawaban Hasil Pengujian UAT . . . . .	70
D.1	Pengujian Blackbox Testing (Pengguna) . . . . .	D - 1
D.2	Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator) . . . . .	D - 2

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR SINGKATAN

API	: <i>Application Programming Interface</i>
GIS	: <i>Geografis information system</i>
LBS	: <i>Location Based Service</i>
NICTS	: <i>New Information and Communication Technologies</i>
OOP	: <i>Object Oriented Programming</i>
OOAD	: <i>Object Oriented Analysis Design</i>
RAM	: <i>Random Acces Memory</i>
SIG	: <i>Sistem Informasi Geografis</i>
TI	: <i>Teknologi Informasi</i>
TMII	: <i>Taman Mini Indonesia Indah</i>
UAT	: <i>User Acceptance Test</i>
UML	: <i>Unifed Modelling Languange</i>
UNWTO	: <i>United Nation World Tourism Organization</i>
WLAN	: <i>Wireless Local Area Network</i>
WWAN	: <i>Wireless Wide Area Network</i>

UIN SUSKA RIAU





## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi (TI) pada saat ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi hampir semua organisasi sebab dipercaya dapat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses bisnis organisasi (Megawati dan Vidiany, 2015). Bidang pendidikan, bidang ekonomi, bidang pemerintahan termasuk didalamnya bidang pariwisata. Dengan adanya teknologi, masyarakat menjadi lebih mudah untuk mendapatkan dan berbagi informasi yang diinginkan. Saat ini kemajuan teknologi khususnya internet memberi manfaat kepada masyarakat. Salah satu manfaat internet yang berguna di bidang pariwisata adalah munculnya Sistem Informasi Geografis.

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan bentuk dari sistem informasi yang menyediakan informasi dalam bentuk grafis dengan menggunakan peta sebagai antarmuka. SIG terbentuk atas konsep beberapa layer dan relasi. Kemampuan dasar SIG adalah mengintegrasikan berbagai operasi basis data seperti query, menganalisisnya serta menampilkannya dalam bentuk pemetaan berdasarkan letak geografisnya (Prahasta, 2009). SIG dapat digunakan untuk mengetahui persebaran lokasi objek-objek wisata di suatu daerah.

Pariwisata merupakan suatu hal penting bagi suatu daerah, terlebih bagi Kota Pekanbaru yang merupakan ibu kota dari Provinsi Riau, Indonesia. Kota ini sebagai salah satu pusat ekonomi di bagian timur pulau Sumatra. Kota Pekanbaru memiliki luas wilayah 632,26 Km<sup>2</sup> terdiri dari 12 (dua belas) Kecamatan dan 58 Kelurahan. Penduduk Kota Pekanbaru tahun 2017 berdasarkan data dari BPS adalah berjumlah  $\pm 1.052.570$  jiwa, dengan kepadatan penduduk 1.665 Km<sup>2</sup>. Kota Pekanbaru terbentang antara garis 101,14° 101,34° Bujur Timur dan 0,25° 0,45° Lintang Utara dengan batas wilayah diantaranya Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Siak, Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Kampar, Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan Siak.

Kedudukan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru sebagai satu organisasi pemerintah dalam melaksanakan dibidang kebudayaan dan pariwisata Kota Pekanbaru yang dipimpin oleh Kepala Dinas, dalam melaksanakan tugasnya bertanggungjawab kepada Walikota Pekanbaru melalui Sekretaris Daerah Kota Pekanbaru. Tahun 1999 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata masih bernama Kantor Pariwisata. Bidang pariwisata Kota Pekanbaru diawali dengan dikeluarkannya ke-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bijakan Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 13 Tahun 2000 tentang Promosi Pariwisata Daerah. Kebijakan ini didasari pemikiran bahwa setiap daerah memiliki daya tarik yang khas untuk memotivasi wisatawan agar berkunjung. Meskipun Kota Pekanbaru bukan kota tujuan utama pariwisata nasional, namun kota tersebut mempunyai berbagai potensi wisata yang meliputi 14 daya tarik wisata unggulan, antara lain:

1. Daya Tarik Wisata Alam Unggulan, adalah Taman Pancing Kaca Mayang, Taman Puteri Kaca Mayang dan Taman Rekreasi Danau Rumbai tiga daya tarik wisata;
2. Daya Tarik Wisata Budaya, adalah, Museum Sang Nila Utama Mesjid Agung An-Nur, Bandar Serai, Balai Adat Melayu Riau, Mesjid Raya dan Makam Marhum Bukit serta Makam Marhum Pekan lima daya tarik wisata;
3. Daya Tarik Wisata Belanja, yang meliputi Dekranasda Riau, Pasar Bawah Wisata Belanja di Kota Pekanbaru, Plaza Citra, Plaza Sukaramai, Plaza Senapelan Mal Pekanbaru dan Mal SKA enam daya tarik wisata.

Potensi tersebut harus dikembangkan agar menarik wisatawan untuk berkunjung sehingga pariwisata Kota Pekanbaru akan sejajar dengan daerah lainnya di Indonesia.

Kunjungan wisman tahun 2017 secara nasional mencapai 14.039.799 orang. Jumlah wisatawan Kota Pekanbaru tahun 2017 mencapai 29.690 orang atau secara nasional hanya 0,211%, tidak sampai 3 (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pekanbaru 2018). Hal ini disebabkan kebijakan pengembangan pariwisata di Kota Pekanbaru melalui Perda Nomor 13 Tahun 2000 tentang Promosi Pariwisata Daerah Kota Pekanbaru belum mampu untuk mengembangkan potensi pariwisata alam dan budaya secara optimal, baik objek maupun destinasi, prasarana dan sarana pendukung, serta sumber daya manusia pelaku pariwisata sehingga sebagian besar belum layak dijual kepada wisatawan. Selain itu informasi mengenai pariwisata yang beredar masih sedikit dan kurang lengkap. Sehingga informasi yang tersedia masih berupa blog dan website. Untuk mempermudah kondisi ini, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan sebagai promosi serta mencari jalur ke tempat-tempat objek wisata yang ada di Kota Pekanbaru menggunakan *Location Based Service*.

*Location Based Service* (LBS) atau layanan berbasis lokasi merupakan istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang digunakan. Menurut Qusay, LBS merupakan sebuah layanan yang dimanfaatkan untuk mengetahui posisi dari pengguna, kemudian menjadikan informasi tersebut untuk mengadakan jasa dan aplikasi yang personal





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Penelitian terkait yang membahas topik tentang pencarian objek wisata sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Ardi (2016) dengan hasil penelitiannya, Ardi berhasil membuat *Traveller Information System* berbasis web yang dapat dijadikan panduan dalam merencanakan perjalanannya di Kota Pekanbaru. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah wisatawan untuk berkunjung serta sebagai media promosi bagi pemerintah Kota Pekanbaru untuk meningkatkan jumlah wisatawan. Penelitian lainnya yang terkait dilakukan oleh Melyanti, Andreas, dkk. (2017). Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan Aplikasi E-Wisata yang diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengetahui informasi mencari informasi objek wisata di Kota Pekanbaru guna mempermudah wisatawan dalam memilih tempat wisata, hotel dan kuliner di pekanbaru.

Karena diperlukannya informasi lokasi objek-objek wisata dan memperkenalkannya secara cepat dan tepat sasaran, maka perlu adanya alat untuk menunjang berbagai pelaksanaannya, seperti akses informasi berupa panduan terkait hal tersebut. Panduan pencarian lokasi mengenai objek-objek wisata akan memudahkan masyarakat yang berkeinginan di dalamnya untuk mencari objek wisata untuk mengisi kekosongan yang terarah karena memiliki sumber acuan. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, penulis melakukan sebuah penelitian dengan judul "Aplikasi Objek Wisata berbasis Android di Kota Pekanbaru".

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Merancang dan Membangun Aplikasi Objek Wisata Berbasis Android di Kota Pekanbaru.

### 1.3 Batasan Masalah

Menghadapi permasalahan yang ada agar mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mencari lokasi objek-objek wisata di Kota Pekanbaru yang meliputi objek wisata, akomodasi, wisata kuliner dan perjalanan wisata dan travel beserta informasi umum yang terdapat di dalamnya.
2. *User* pada aplikasi yang akan dibangun adalah pengguna yang menggunakan Android.
3. Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode *waterfall* hanya sampai tahap *testing*.
4. Analisa dan perancangan aplikasi menggunakan metode *Object Oriented*





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Analysis Design* (OOAD) dengan menggunakan 4 diagram *Unified Modelling Language* (UML), yakni *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

5. Aplikasi ini terdiri dari 2 sistem yaitu *frontend* dan *backend*. *Frontend* sebagai *client server* untuk *user* (pengguna dan pemilik) dan *backend* sebagai server untuk *administrator*.
6. *Location Based Service* (LBS) memanfaatkan fitur dari *google map*.

#### 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun suatu aplikasi wisata pekanbaru berbasis android yang dapat memudahkan wisatawan dalam hal pencarian dan informasi yang meliputi objek wisata, akomodasi, wisata kuliner dan perjalanan wisata dan travel beserta informasi umum yang terdapat di dalamnya.
2. Membangun aplikasi berbasis android yang dapat menjadi petunjuk arah bagi wisatawan dalam menuju ke tempat lokasi yang menjadi tujuan wisata.
3. Membangun aplikasi berbasis android yang dapat menjadi rekomendasi bagi wisata yang akan berwisata di Kota Pekanbaru.

#### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif kemudahan kepada *user* dalam menemukan keberadaan lokasi objek wisata kepada masyarakat yang berada di wilayah Pekanbaru.
2. Memberikan kemudahan kepada user dalam menentukan lokasi wisata yang terdapat di wilayah kota Pekanbaru.
3. Memaksimalkan fungsi *mobile device* sebagai alat pengakses informasi yang praktis.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas antara lain sebagai berikut:

##### BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 pada penelitian ini berisi: (1) latar Belakang; (2) Perumusan Masalah; (3) Batasan Masalah (4) Tujuan; (5) Manfaat; (6) Sistematika Penulisan.

##### BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab 2 pada penelitian ini berisi: (1) Pengertian Wisata; (2) Android; (3) *Location Based Service* (LBS) (4) Metode Pengembangan Perangkat Lunak; (5) Sistem Informasi Geografis (SIG); (6) *Google Maps Application Programming Interface*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(API); (7) Java; (8) Android Studio; (9) *Unified Modelling Language* (UML); (10) *Black Box Testing*; (11) *User Acceptance Testing* (UAT); (12) Penelitian Terdahulu.

### **BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN**

Bab 3 pada penelitian ini berisi: (1) Proses Alur Penelitian; (2) Tahap Perencanaan; (3) Tahap Pengumpulan Data; (4) Tahap Analisa dan Perancangan; (5) Tahap Implementasi dan Testing; (6) Tahap Dokumentasi.

### **BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab 4 pada penelitian ini berisi: (1) Analisa Sistem Berjalan; (2) Analisa Aplikasi; (3) Perancangan Aplikasi; (4) Perancangan Database; (5) Perancangan *Interface*; (6) Perancangan *Interface* Web Admin.

### **BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab 5 pada penelitian ini berisi: (1) Implementasi Sistem; (2) Lingkungan Implementasi; (3) Implementasi Tampilan *Interface* Aplikasi; (4) Pengujian Sistem; (5) Perancangan *Interface*; (6) Perancangan *Interface* Web Admin.

### **BAB 6. PENUTUP**

Bab 6 pada penelitian ini berisi: (1) Kesimpulan; (2) Saran.



UIN SUSKA RIAU



## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata menurut UU Kepariwisataan Republik Indonesia Nomor.9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan merupakan sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut (Indonesia, 1990).

Wisata berdasarkan bab 1 ketentuan umum merupakan aktivitas perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan rela hati serta berperan sementara untuk merasai objek dan daya tarik wisata.

Pengertian wisatawan mancanegara yang sesuai dengan saran *United Nation World Tourism Organization* (UNWTO) yaitu setiap orang yang mendatangi suatu *country* di luar tempat tinggalnya, dilakukan oleh satu atau beberapa kemauan tanpa bermaksud memperoleh penghasilan di tempat yang didatangi dan lamanya kunjungan tersebut tidak lebih dari dua belas bulan.

##### 2.1.1 Tujuan Wisata

Berdasarkan UU No.9 Tahun 1990 pembara kepariwisataan dilaksanakan menurut asas keperluan, usaha bersama dan kekeluargaan, adil dan merata, perikehidupan dalam keseimbangan dan percaya diri. Adapun tujuan wisata adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan, mendayagunakan, melestarikan, dan meningkatkan mutu objek dan daya tarik wisata.
2. Memupuk rasa cinta tanah air dan meningkatkan persahabatan antar bangsa.
3. Memperluas dan pemeratakan kesempatan berusaha dan lapangan kerja.
4. Meningkatkan pendapatan nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat.
5. Mendorong pendayagunaan produksi nasional.

##### 2.1.2 Daya Tarik Wisata

Objek dan daya tarik wisata yang belum dikembangkan adalah sumber daya potensial dan belum dapat dikatakan daya tarik wisata. Tanpa adanya daya tarik daerah atau tempat tertentu kepariwisataan sulit untuk dikembangkan. Berdasarkan UU No.9 1990 daya tarik wisata adalah sebagai berikut:

1. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna.
2. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum,





peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi, dan tempat hiburan.

## 2.2 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android juga menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membangun sebuah aplikasi mandiri yang akan difungsikan untuk berbagai macam alat gerak. Awal mulanya, *google inc* membeli *android inc.*, sebagai piranti baru untuk ponsel, selanjutnya dalam pengembangannya dibuatlah *Open Handset Alliance*, himpunan dari 34 perusahaan alat keras, alat lunak, dan telekomunikasi, termasuk *google*, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia (Safaat, 2018).

## 2.3 Location Based Service (LBS)

Layanan informasi yang dapat diakses melalui *mobile device* dengan menggunakan *mobile network*, yang dilengkapi dengan kemampuan dalam memanfaatkan lokasi dari *mobile device* tersebut. LBS memungkinkan komunikasi dan interaksi dua arah. Adapun dua unsur utama LBS yaitu:

### 1. Location Manager (API Maps)

Menyiapkan alat/sumber untuk LBS, *Application Programming Interface* (API) Maps mengadakan fasilitas untuk menampilkan, memanipulasi peta beserta fitur-fitur lainnya seperti tampilan satelit, jalan, maupun gabungannya.

### 2. Location Providers (API Location)

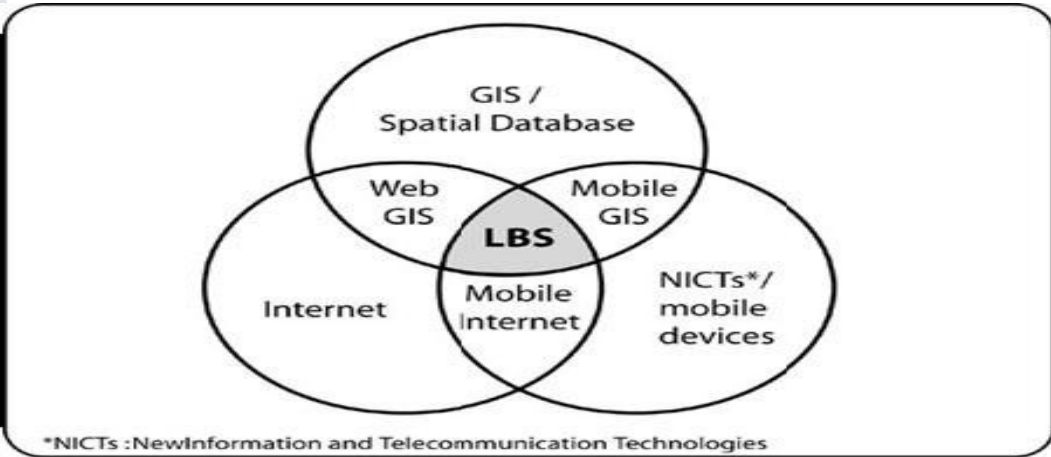
*User* dapat mengetahui lokasinya, memeriksa pergerakan, serta perihal dekat dengan lokasi tertentu dengan mendeteksi perpindahan.

Secara garis besar, LBS dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- Pull Service*: Layanan hanya diberikan ketika ada permintaan dari pengguna.
- Push Service*: Layanan diberikan langsung oleh service provider tanpa menunggu permintaan dari pengguna.

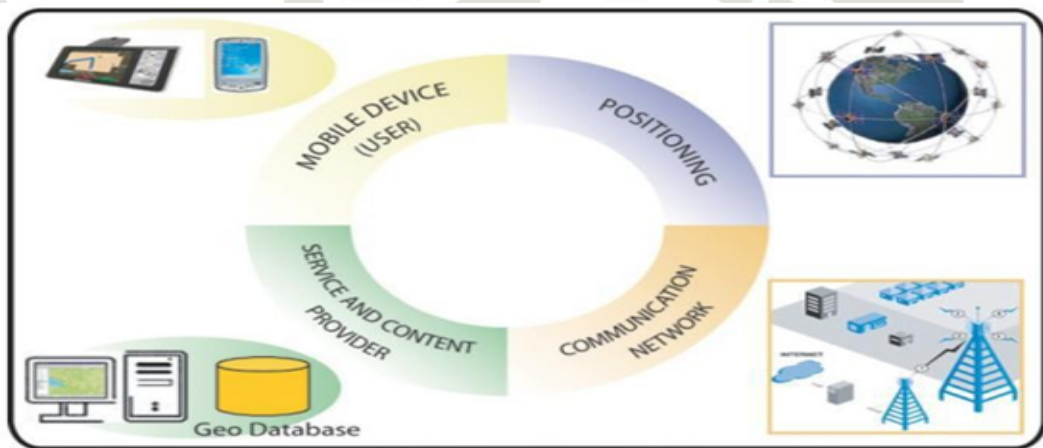
Teknologi informasi dan komunikasi baru New Information and Communication Technologies (NICTS) terdapat: *system* telekomunikasi *mobile* dan alat genggam, dengan data bermula dari internet dan SIG yang menggunakan spatial database. Perpotongan teknologi LBS dapat dilihat pada Gambar 2.1.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2.1.** Perpotongan teknologi LBS

Pada LBS ini terdapat lima komponen penting yang terlihat pada Gambar 2.2.



**Gambar 2.2.** Komponen LBS

Adapun penjelasan dari Gambar 2.2 antara lain:

1. *Mobile Devices*: Digunakan pengguna dalam menerima *information* yang dibutuhkan. Informasi dapat diberikan dalam bentuk suara, gambar, dan teks.
2. *Comunication Network* : Jaringan komunikasi yang menyampaikan data *us-er* dan informasi yang diminta dari mobile terminal ke Service Provider kemudian mengirimkan kembali informasi yang diminta ke pengguna. Com-munication Network dapat berupa jaringan seluler (GSM, CDMA), *Wireless Local Area Network* (WLAN), atau *Wireless Wide Area Network* (WWAN).
3. *Positioning Component*: Digunakan memproses suatu layanan posisi peng-guna harus diketahui.

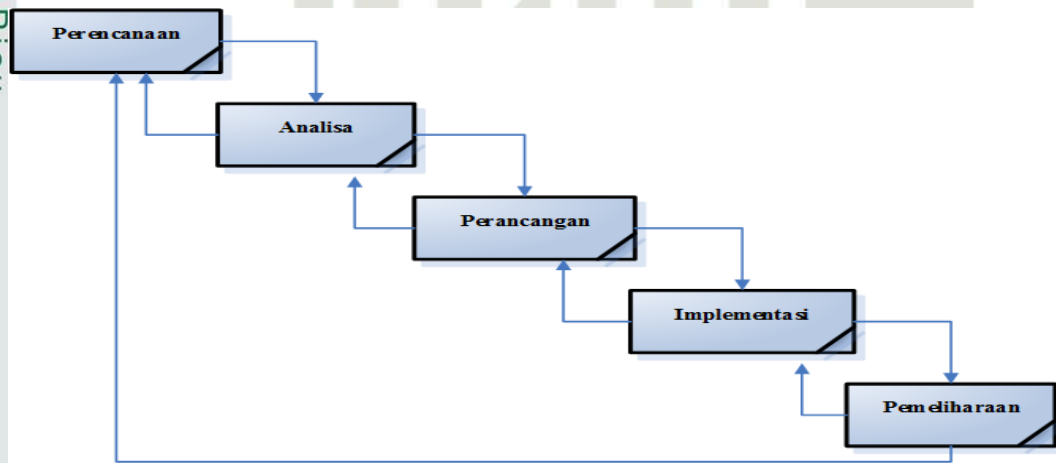


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. *Service and Application Provider*: Penyedia layanan menunjukkan berbagai jenis perihal kepada pengguna dan bertanggung jawab untuk memproses informasi yang diminta oleh pengguna.
5. *Data and Content Provider*: Penyedia layanan tidak selalu menaruh semua data yang diperlukan menjadi jalan masuk oleh pengguna. Karena itu, data dapat diminta dari data dan content provider (Safaat, 2013).

## 2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pola pengembangan sistem yang mengenakan metode tradisional dengan memanfaatkan model atau paradigma siklus hidup klasik dalam menganalisis alat lunak biasa disebut *waterfall model* (Janner, 2010). Model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3. Pemodelan *Waterfall* proked  
(Pressman, 1997)

Pola pengembangan sistem yang menerapkan metode konvensional dengan memanfaatkan model atau paradigma siklus hidup klasik dalam menganalisa perangkat lunak biasa disebut *waterfall model* (Janner, 2010).

Model ini bersifat linier, prosesnya mengalir secara sekuensial dimulai dari awal hingga akhir. Pada model ini, tiap tahap harus diselesaikan hingga tuntas agar bisa berlanjut ke tahap berikutnya. Berikut merupakan kerangka kerja model *waterfall* secara umum:

1. Perencanaan  
Berisi studi kebutuhan pengguna, studi kelayakan baik secara teknis maupun secara teknologi serta penjadwalan pengembangan perangkat lunak.
2. Analisa  
Dalam tahap ini kita berusaha mengenali seluruh permasalahan yang di-





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

hadapi *user*, mengenali bagian-bagian sistem, objek-objek, hubungan antar objek, dan sebagainya.

#### 3. Perancangan

Tahapan untuk menelusuri solusi dari permasalahan yang diperoleh pada tahap analisa yang dilakukan sebelumnya.

#### 4. Implementasi

Dalam tahapan ini berisi proses pemilihan piranti keras, penyusunan perangkat lunak aplikasi (coding), dan pengujian (testing) apakah sistem sesuai dengan kebutuhan. Jika belum sesuai, dilakukan proses iteratif, yakni kembali ke tahap-tahap sebelumnya.

#### 5. Pemeliharaan

Tahapan melakukan pengoperasian sistem dan melakukan perbaikan-perbaikan kecil jika diperlukan. Jika masa penggunaan sistem telah habis, maka kembali ke tahap pertama, yaitu perencanaan.

### 2.5 Sistem Informasi Geografis (SIG)

SIG merupakan sistem informasi khusus yang yang mengendalikan data yang memiliki informasi bereferensi keruangan atau dalam arti yang lebih sempit adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengendalikan dan mengemukakan informasi bereferensi geografis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya, dalam sebuah database (Rivanto, 2009)

*Geografis information system* (GIS) atau SIG dimaksudkan sebagai sistem informasi yang dipakai untuk memasukkan, menyimpan, memanggil kembali, mengolah, menganalisa dan menghasilkan data bereferensi geografis atau data geospasial, untuk mendukung pengambilan keputusan dalam *planning* dan pengelolaan penggunaan lahan, sumber daya alam, lingkungan transportasi, sarana kota dan pelayanan umum lainnya (Maita, 2011).

### 2.6 Google Maps Application Programming Interface (API)

*Google maps* adalah peta *online* yang sudah ada oleh google secara gratis. Layanan peta google maps secara resmi dapat diakses melalui situs <http://maps.google.com>. Dalam situs tersebut dapat di informasikan geografis pada hampir semua permukaan di bumi kecuali daerah kutub utara dan selatan. Layanan ini dibuat saling berkaitan, sebab di dalamnya peta dapat digeser sesuai keinginan pengguna, mengubah level zoom, serta mengubah tampilan macam peta. Google maps memiliki banyak sarana yang dapat dipergunakan misalnya menelusuri lokasi dengan menginputkan kata kunci, kata kunci yang dimaksud seperti nama tempat, kota, atau jalan, sarana lainnya adalah perhitungan rute perjalanan dari satu tempat



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ke tempat lainnya (Amri, 2011).

*Google maps* API yaitu suatu fitur aplikasi yang dikeluarkan oleh google dalam memberikan sarana kepada *user* yang ingin mengintegrasikan google maps ke dalam website masing-masing dengan menampilkan data point milik sendiri. Dengan menggunakan google maps API, *google maps* dapat ditanamkan pada *website external*. Agar aplikasi *google maps* dapat muncul di website tertentu, diperlukan adanya *API key*. *API key* adalah kode unik yang digenerasikan oleh google untuk suatu *website* tertentu, agar server *google maps* dapat mengenali.

### 2.7 Java

Pemrograman java dipelopori oleh James Gosling, Patrick Naughton, Chris Warth, Ed Frank, dan Mike Sheridan dari Sun Microsystems, Inc. Pada tahun 1992. Pada awalnya, bahasa ini disebut OAK, tapi kemudian diubah menjadi java pada tahun 1995 karena nama OAK telah dijadikan hak cipta dan dimanfaatkan untuk bahasa pemrograman lainnya. Zaman ini java disukai oleh para programmer sebab open source dan dapat dipelopori ke pemrograman berbasis internet sepadan dengan kebutuhan saat ini (Siallagan, 2009).

### 2.8 Android Studio

*Android studio* yaitu wilayah pengembangan terpadu - *Integrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA. Selain editor kode IntelliJ dan perangkat pengembang yang berdaya guna, *android studio* menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi android ([developer.android.com](http://developer.android.com)).

### 2.9 Unified Modeling Language (UML)

Tahapan analisa kebutuhan sistem merupakan tahapan dalam menentukan spesifikasi kebutuhan sistem dan objektif yang ingin dicapai. Kualitas dari perangkat lunak yang akan dihasilkan bergantung pada proses pengidentifikasian tahap ini (Fikri, Yusra, dan Afrianty, 2015).




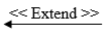

Pola seperti ini dari realita yang sederhana dan dituangkan kedalam bentuk pemetaan dengan aturan tertentu. UML (Unified Modeling Language) merupakan suatu alat bantu untuk pemodelan, pengertian dari UML itu sendiri merupakan bahasa visual (dapat dilihat dengan indra penglihatan mata) dalam pola dan komunikasi dari sebuah sistem dalam bentuk diagram dan naskah-naskah pendukung (Rosa A.S., 2013). Berikut UML dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini.



### 2.9.1 Use Case Diagram

*Use case diagram* mendeskripsikan apa yang sistem dapat dikerjakan melalui pemodelan *tools* sistem yang terlihat dan berguna bagi aktor. *Use case* tidak menerangkan cara alur kerja sistem atau bagaimana pengimplementasian sistem. Kegunaan *use case* yaitu untuk menjelaskan sistem, wilayahnya, dan sangkut paut antara *system* dan wilayahnya. Sehingga perilaku sistem dapat dijelaskan melalui *use case* (Fikri dkk., 2015). Untuk lebih jelasnya pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1.** *Use case diagram*

No	Simbol	Fungsi	Deskripsi
1		Aktor	Aktor menggambarkan semua yang berinteraksi dengan <i>system</i> . Aktor bisa berupa orang, mesin, atau sistem lain.
2		Usecase	<i>Use case</i> merupakan deretan transaksi yang dilakukan oleh sistem, menghasilkan hasil yang terukur untuk aktor.
3		Asosiasi	Mengilustrasikan relasi antara aktor dan <i>use case</i> dengan menggunakan cara menyampaikan stimulan antara satu dengan lainnya.
4		Extend	Menspesifikasikan <i>use case</i> bahwa tujuan memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
5		Include	Merinci bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit (terus terang).

### 2.9.2 Sequence Diagram

*Sequence diagram* menerangkan alur eksekusi pada setiap alur yang ada pada *use case*. Sehingga memungkinkan deskripsi tekstual dari perilaku yang ada di dalam *use case* diterjemahkan menjadi operasi pada *class diagram*.







Skenario merupakan instans dari *use case*, berisi uraian kejadian yang ter-





jadi selama proses eksekusi sistem. Skenario yang didapatkan dari setiap *use case* beragam sesuai kebutuhan. Skenario ini dimodelkan dengan *sequence diagram*. Objek dari *sequence diagram* dapat dideteksi dengan melihat kata benda yang terdapat di dalam *use case* (Fikri dkk., 2015). Penjelasan *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2.** *Sequence diagram*

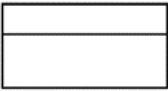


No	Simbol	Fungsi	Deskripsi
1		Aktor	Aktor merepresentasikan semua yang berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa berupa orang, mesin, atau sistem lain.
2		<i>Lifeline</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
4		<i>Boundary</i>	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
5		<i>Control</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
6		<i>Entity</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



### 2.9.3 Class Diagram

*Class diagram* mendeskripsikan susunan sistem dari segi pengertian *class*-*calss* yang dapat dibuat untuk membangun sistem. Pada kelas terdapat atribut dan metode. Pengertian atribut adalah variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, sementara metode merupakan fungsi-fungsi atau metode yang dimiliki kelas tersebut (Fikri dkk., 2015). Penjelasan class diagram dapat dilihat pada Tabel 2.3.


**Tabel 2.3. Class diagram**

No	Simbol	Fungsi	Keterangan
1		<i>Class</i>	Kelompok dari berbagai objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		<i>Generalisasi</i>	Hubungan antara objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan susunan data pada objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
3		<i>Nary Association</i>	Usaha dalam menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

### 2.9.4 Activity Diagram

*Activity diagram* yaitu sebuah diagram yang dimanfaatkan untuk menggambarkan alur kerja pada *use case* proses, logika, proses bisnis dan hubungan antara aktor dengan alur-alur kerja *use case* (Mulyani, 2016). Adapun penjelasan mengenai simbol dan kegunaan *activity diagram* dijelaskan pada Tabel 2.4.

**Tabel 2.4. Activity diagram**

No	Simbol	Fungsi	Keterangan
1		<i>Start State</i>	<i>Start state</i> merupakan keadaan awal dari sebuah <i>object</i> terjadinya perubahan keadaan. <i>Start state</i> digambarkan dengan sebuah lingkaran solid.



Tabel 2.4 Activity diagram (Tabel lanjutan...)

No	Simbol	Fungsi	Keterangan
2		End State	End state adalah gambaran ketika objek berhenti memberi respon terhadap sebuah event. End state digambarkan dengan lingkaran solid di dalam sebuah lingkaran kosong.
3		State/Activities	State atau activities merepresentasikan kondisi dari sebuah entitas, dan digambarkan dengan segiempat yang pinggirnya.
4		Fork/Percabangan	Fork atau percabangan adalah pemisah beberapa aliran konkuren dari sebuah aliran tunggal.
5		Join/Penggabungan	Join atau penggabungan merupakan penggabungan beberapa aliran konkuren dalam sebuah aliran tunggal.
6		Decision	Decision adalah suatu logika aliran konkuren yang mempunyai dua cabang aliran konkuren.

## 2.10 Black Box Testing

Black box testing adalah test case yang bertujuan untuk melihatkan peran piranti lunak (*software*) tentang cara beroperasinya, apakah penginputan dan pengeluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga kemuktakhirannya (Maturidi, 2014).

## 2.11 User Acceptance Testing (UAT)

UAT dapat juga dikatakan pengujian beta (*beta testing*), pengujian aplikasi (*aplication testing*), dan pengujian akhir pengguna akhir (*end user testing*) merupakan tingkatan pengembangan perangkat lunak ketika perangkat lunak diuji pada dunia nyata yang dimaksudkan oleh pengguna. UAT dapat dilakukan dengan *in-house testing* dengan membayar relawan atau subjek pengujian menggunakan perangkat lunak atau, biasanya mendistribusikan perangkat lunak secara luas de-





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ngan menggunakan pengujian versi yang tersedia gratis untuk diunduh melalui *web*.  
 b. Pengalaman awal pengguna akan diteruskan kembali kepada para pengembang yang membuat perubahan sebelum akhirnya melepaskan perangkat lunak komersial (Janner, 2010).

## 2.12 Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait ini diambil dari jurnal-jurnal yang memiliki keterkaitan topik pembahasan yang diteliti oleh peneliti. Berikut ini adalah 7 penelitian yang terkait dapat dilihat pada Tabel 2.5.

**Tabel 2.5.** Penelitian terdahulu

No. Penelitian	Metode	Hasil
1 Melyanti dkk. (2017)	Pengembangan menggunakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan, dalam membangun <i>software</i> yaitu model proses <i>waterfall</i> .	Aplikasi E-Wisata kota Pekanbaru digunakan untuk mempermudah wisatawan dalam memilih tempat wisata, hotel dan kuliner di pekanbaru.
2 Muttaqin (2017)	Aplikasi navigasi objek wisata di kabupaten Lingga berbasis <i>mobile</i> dengan menggunakan <i>object oriented analysis and design</i> (OOAD) sebagai pendekatan pengembangan sistem.	Berdasarkan hasil uji <i>black box</i> dan UAT, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun bisa direkomendasikan untuk digunakan sebagai alat bantu navigasi menuju objek wisata di Kabupaten Lingga untuk wisatawan serta dapat digunakan sebagai media promosi bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lingga.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 2.5 Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)**

No.	Penelitian	Metode	Hasil
3	Astuti, Santoso, dan Wijaya (2018)	Memanfaatkan perangkat <i>mobile</i> berbasis <i>android</i> , sistem ini akan menampilkan posisi secara geografis keberadaan perangkat tersebut sehingga dapat mengidentifikasi lokasi wisata yang dekat dari lokasi pengguna menggunakan metode <i>Location Based Service</i> .	Penelitian ini membuat suatu kemudahan didalam memeberikan informasi kepada pengguna dalam melakukan pencairan lokasi wisata bersejarah di kota Malang berbasis android.
4	Sukamto, Elfizar, dan Pratiwi (2017)	Menggunakan Object Oriented Programming (OOP). Editor desain menggunakan <i>software android studio</i> dan memanfaatkan <i>google maps</i> untuk menampilkan peta persebaran SMP Negeri di Kecamatan Tampan dalam bentuk aplikasi <i>smartphone android</i> .	Pada penelitian ini penulis berhasil membat aplikasi <i>mobile</i> untuk mengetahui dan mencari sekolah man- a saja yang ada di Kecamatan Tampan yang di akses dengan mudah se- cara <i>online</i> menggunakan <i>android</i> pengguna.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 2.5 Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)**

No. Penelitian	Metode	Hasil
5 Mataram dan Mandiri (2015)	Menggunakan metode LBS. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman java untuk android menggunakan <i>eclipse</i> 4.2.1 IDE.	Hasil peneilitian ini membuat pengenalan objek wisata di Nusa Tenggara Barat melalui aplikasi di smartphone. Aplikasi Wisata Nusa Tenggara barat dalam rangka memperkenalkan dan mempromosikan objek wisata melalui smartphone dengan menggunakan artikel, foto kemudian menentukan lokasi titik keberadaan destinasi objek wisata.
6 Kusuma, Yapie, dan Mulyani (2013)	Menggunakan LBS untuk menampilkan peta dan informasi dari objek wisata Taman Mini Indonesia Indah (TMII) dibangun berbasis android menggunakan aplikasi <i>google maps</i> , <i>android development tools</i> , <i>SQLite</i> , dan <i>eclipse IDE</i> Java sebagai framework-nya dengan bahasa pemrograman java, XML, dan SQL.	Penelitian ini memberikan informasi kepada pengunjung dalam pencarian lokasi objek wisata yang ada di wilayah TMII. Kontribusi peneliti pada penelitian tersebut adalah menghasilkan aplikasi berbasis android menyediakan rute untuk menuju objek wisata yang ada di wilayah TMII.



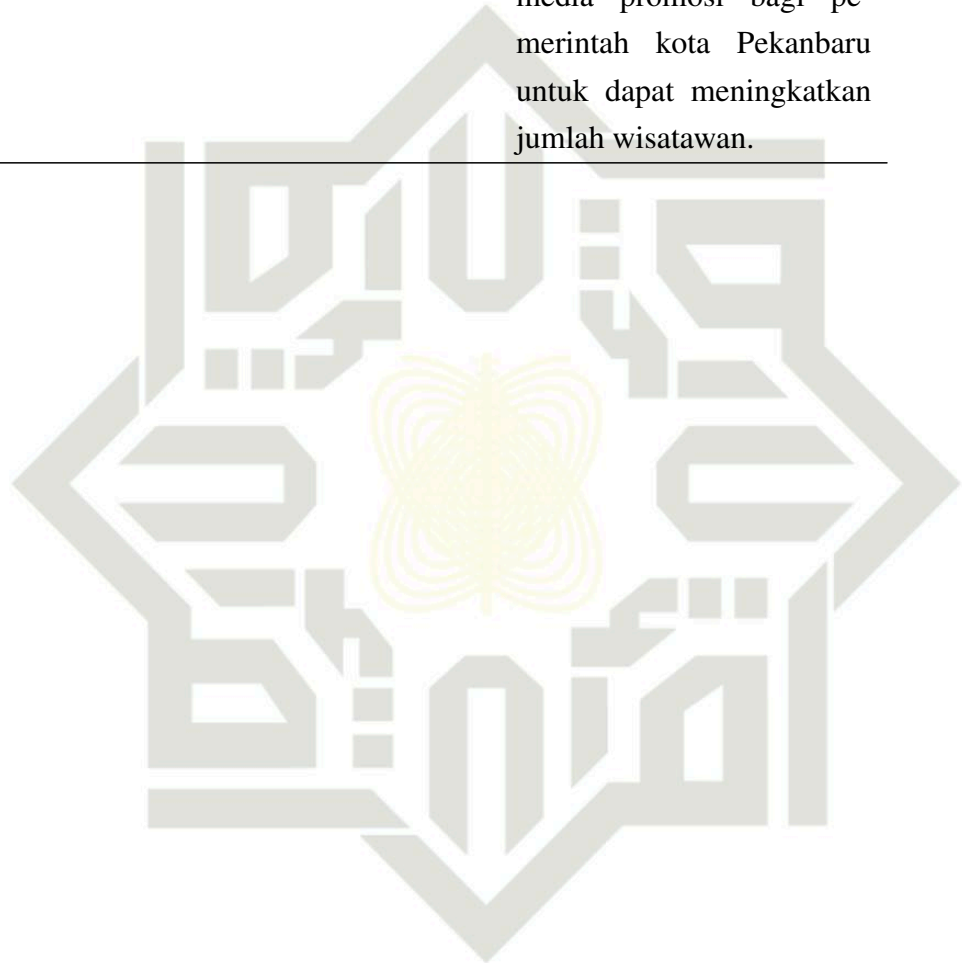


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 2.5 Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)**

No. Penelitian	Metode	Hasil
7 Ardi (2016)	Menggunakan metode <i>prototype</i> sebagai metodologi pengembangan perangkat lunak.	Penelitian ini berhasil merancang sistem informasi berbasis web dengan nama <i>Traveller Information system</i> dijadikan sebagai media promosi bagi pemerintah kota Pekanbaru untuk dapat meningkatkan jumlah wisatawan.



UIN SUSKA RIAU

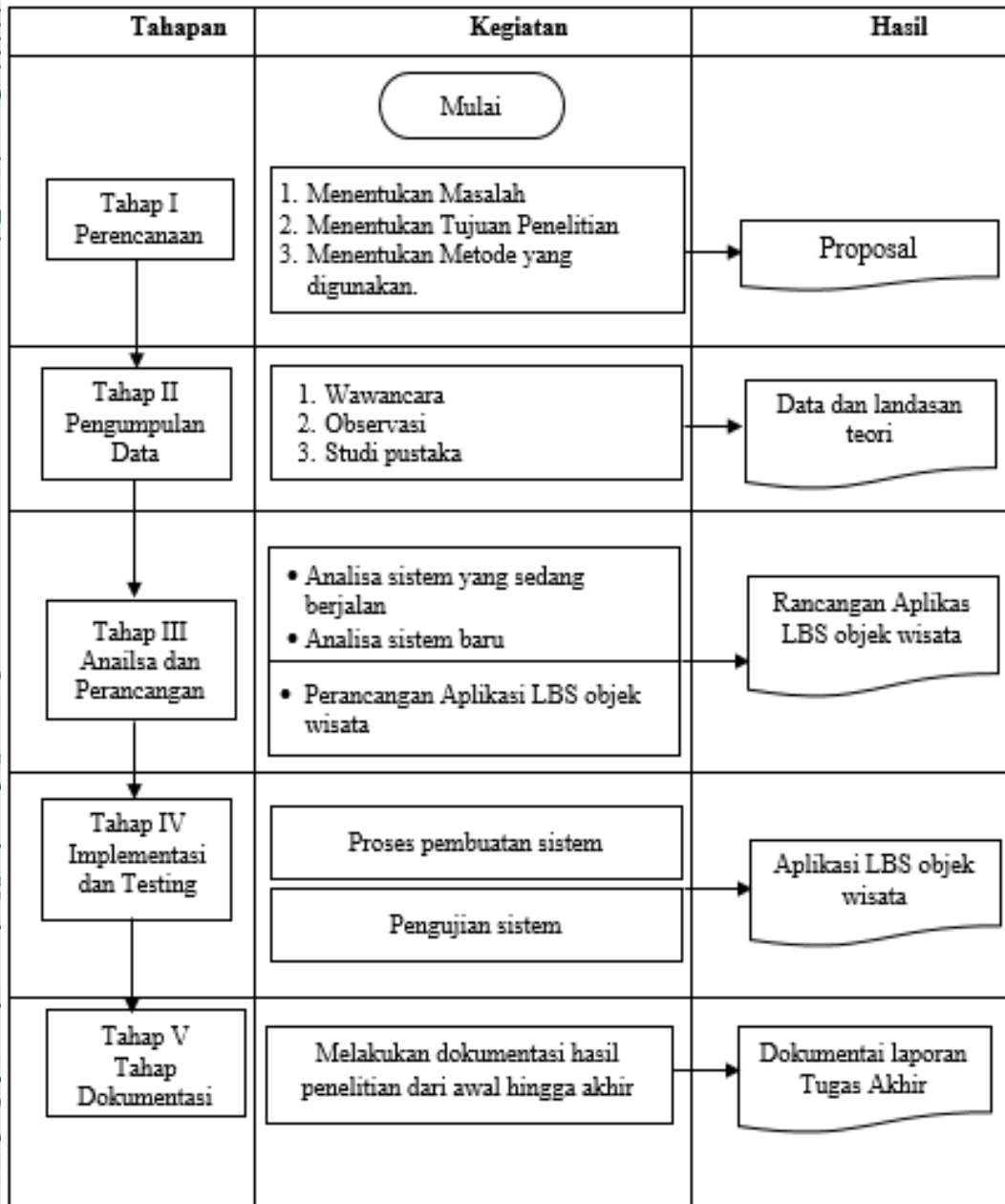


## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Proses Alur Penelitian

Berikut alur penelitian yang dibuat untuk mempermudah dalam merancang aplikasi LBS objek wisata di Kota Pekanbaru. Alur penelitian dideskripsikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi penelitian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.2 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahapan yang harus direncanakan saat akan melakukan penelitian. Adapun tahapan dalam perencanaan sebagai berikut:

1. Mendefenisikan Masalah  
Melakukan peninjauan ke sistem yang sedang berjalan di Kota Pekanbaru untuk mengamati serta melakukan eksplorasi lebih dalam dan menggali permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan saat ini, yang nantinya akan dijadikan sebagai perumusan masalah.
2. Penentuan Tujuan Penelitian  
Penentuan tujuan berfungsi untuk memperjelas kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian ini. Adapun ditentukannya tujuan dari penelitian ini agar dalam pelaksanaannya lebih terarah dan tepat sasaran sesuai dengan penelitian yang dikerjakan.
3. Menentukan Metode yang digunakan  
Mencari referensi yang berkaitan dengan metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan laporan. Studi pustaka penulis lakukan di perpustakaan Fakultas Sains dan Teknologi dan mencari referensi melalui internet. Studi pustaka ini bertujuan untuk mengetahui metode apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti, serta mendapatkan *basic* referensi yang kuat bagi peneliti untuk membangun sebuah sistem yang benar-benar mencapai tujuan penelitian.

### 3.3 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk lebih mengetahui mengenai permasalahan yang diteliti. Untuk memperoleh pengumpulan data dengan membuat beberapa surat penelitian yang dapat dilihat di Lampiran A. Dari data yang dikumpulkan akan dapat diketahui mengenai sistem yang digunakan pada saat ini. Data-data dapat diperoleh melalui wawancara langsung dan dengan cara melihat langsung lapangan terhadap sistem yang sedang digunakan. Dalam hal ini objek penelitian berada pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara  
Dalam penelitian lapangan ini dilaksanakan pengamatan langsung melalui pertanyaan ada di Lampiran B terhadap objek penelitian melalui wawancara, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab langsung kepada responden dengan menggunakan pertanyaan yang disiapkan oleh penulis. Melalui wawancara diharapkan dapat diperoleh





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

keterangan-keterangan dari pihak Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru selaku kontrol masyarakat.

#### 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sistem (requirements analysis), penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi di tempat penelitian, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru menjadi tempat penelitian penulis di dapat data yang dapat dilihat pada Lampiran C.

#### 3. Studi Pustaka

Melalui teknik ini dilakukan aktivitas penghimpunan data, keterangan dan informasi dengan penelaahan secara cermat atas berbagai dokumen, arsip, hasil laporan, buku-buku ilmiah, persatuan perundang-undangan dan bahan-bahan tertulis lainnya yang relevan dengan variabel penelitian dan diperkankan oleh pihak Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru.

### 3.4 Tahap Analisa dan Perancangan

Dalam tahap analisa, yang menjadi bahan masukan adalah hasil dari tahapan pengumpulan data, yakni berupa model perancangan peta, data primer dan data sekunder. Analisa terhadap perancangan peta yang akan dibuat dilakukan berdasarkan data primer dan data sekunder.

Setelah analisa awal dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah perancangan atau pemrograman. Dimulai dari tahap identifikasi masalah, coding sistem, testing sistem dan tindakan keputusan. Tahapan pada perancangan sistem adalah tahap dalam membuat perincian sistem hasil dari analisis menjadi suatu bentuk perancangan agar diketahui oleh *user*. dan perancangan sebagai berikut:

#### 1. Analisis Aplikasi

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang sangat penting, karena akan dilakukan pembuatan aplikasi yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian informasi mengenai objek wisata di Kota Pekanbaru.

#### 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Merupakan tahapan yang akan dijadikan sebagai dasar perancangan.

#### 3. Proses pembuatan aplikasi

Merancang dan membangun aplikasi objek wisata di Kota Pekanbaru menggunakan aplikasi Android Studio.



### 3.5 Tahap Implementasi dan Testing

Aplikasi objek wisata di kota Pekanbaru yang sudah selesai di program atau coding siap untuk dilakukan pengujian.

#### 1. Proses Coding Sistem

Tahap ini dilakukan dengan tujuan hasil dari perancangan sistem ini akan dilanjutkan dengan proses merangkai dan menguji kode-kode yang berisi algoritma untuk membuat fitur yang sesuai dengan kebutuhan sistem dan user.

#### 2. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian fungsi-fungsi dengan menggunakan metode *black box*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mencari kesalahan pada sistem dan mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan pengguna. Teknik pengujian black-box berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak, dengan melakukan test case dengan mempartisi domain input dari suatu program dengan cara yang memberikan cakupan pengujian yang mendalam.

### 3.6 Tahap Dokumentasi

Kegiatan dimulai dari proses pendahuluan, perencanaan, pengumpulan data, analisa dan hasil. Hasil dari dokumentasi ini merupakan laporan tugas akhir, dan hasil dari laporan tugas akhir akan di presentasikan. Tentang piranti yang penulis gunakan dalam pembuatan tugas akhir ini antara lain:

#### 1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah sebuah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- PC dengan spesifikasi processor Intel(R) Core(TM) I5-7200u, 2.50GHz, RAM (Random Acces Memory) dengan kapasitas 4 GB, dan Hard Disk berkapasitas 1000 GB
- Smartphone dengan spesifikasi processor MT6752 (8 Core 1,7 GHz), Ram (Random Acces Memory) 2 GB, dan internal storage 16 GB

#### 2. Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun perangkat lunak software yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- Sistem Operasi Windows 10 Home.
- Sistem Operasi Android.
- Android Studio sebagai aplikasi penyedia platform Android.



## BAB 4

### ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada perancangan aplikasi LBS objek wisata, analisis memiliki peran penting dalam membangun aplikasi yang nantinya diimplementasikan. Analisa adalah langkah pertama sebelum mengambil keputusan penyelesaian hasil utama. Sedangkan pada tahap perancangan adalah membuat rincian sistem hasil dari analisis menjadi bentuk perancangan agar dimengerti oleh pengguna.

#### 4.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan langkah utama yang harus dilaksanakan sebelum memberikan sebuah sistem usulan. Berdasarkan analisa ini nantinya akan dijadikan alasan kenapa dibutuhkannya sebuah sistem usulan. Analisa sistem berjalan dapat berupa identifikasi permasalahan yang terjadi dan harus segera diselesaikan ataupun dapat berupa manfaat yang diharapkan oleh masyarakat.

*Google maps* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan masyarakat Pekanbaru sebagai penunjuk jalan menuju kesuatu tempat, salah satunya sebagai alternatif menuju tempat objek wisata. Namun, ada beberapa tidak menampilkan tempat dan lokasi objek wisata yang ada di kota pekanbaru di *google maps*. Sehingga cara lain untuk mendapatkan informasinya dengan cara mengetahui lewat orang lain yang mengetahui lokasi objek wisata yang hendak dituju.

#### 4.2 Analisis Aplikasi

Aplikasi LBS objek wisata di Kota Pekanbaru adalah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan penggunaanya dalam melakukan pencarian informasi mengenai objek wisata di Kota Pekanbaru dengan menampilkan daftar informasi terkait seperti mengenai lokasi dan informasi sederhana lainnya.

Aplikasi ini dimulai dengan tampilan *splash screen* kemudian berlanjut pada menu utama yang menampilkan menu objek wisata, akomodasi, wisata kuliner, perjalanan wisata dan travel serta informasi singkat mengenai aplikasi ini.

#### 4.3 Perancangan Aplikasi

Pada pembuatan sebuah aplikasi ada langkah yang perlu diperhatikan, langkah tersebut mencakup tahapan perancangan menggunakan pendekatan berorientasi objek yaitu dengan menggunakan diagram UML. Diagram yang digunakan pada perancangan ini antara lain *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.



#### 4.3.1 Use Case Diagram

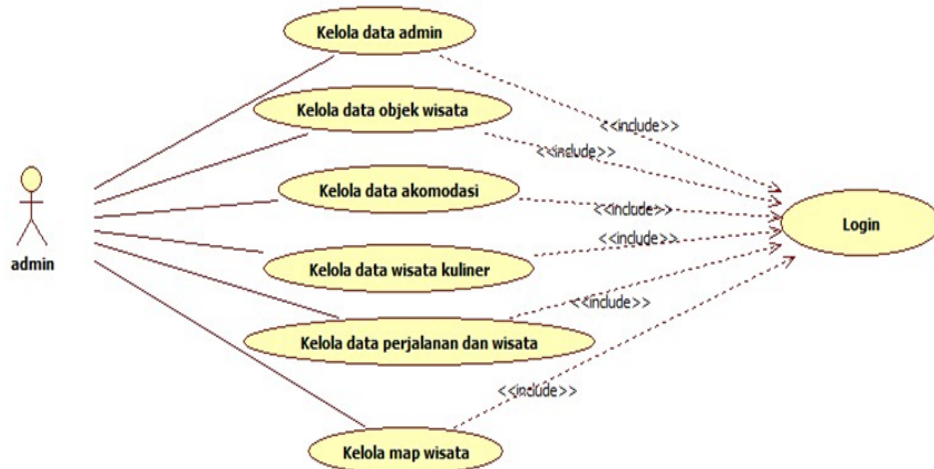
Use case diagram digunakan untuk mendeskripsikan relasi antara actor dengan sistem yang akan dibangun. Berdasarkan pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1.** Deskripsi *actor*

Actor	Deskripsi
pengguna	Pengguna langsung bisa berinteraksi dengan aplikasi LBS objek wisata.
Administrator	Administrator akan berelasi dengan berbasis web, Administrator dapat mengelola seluruh data objek wisata, akomodasi, wisata kuliner, perjalanan wisata dan travel melihat data admin,

##### 4.3.1.1 Use Case Diagram Administrator

Use case diagram administrator berfungsi untuk mengetahui peran apa yang ada pada sistem web dan apa yang dilakukan oleh peran-peran tersebut. Penjelasan peran dapat dilihat pada Gambar 4.1.



**Gambar 4.1.** Use case diagram administrator

Tabel 4.2 merupakan penjelasan deskripsi dari usecase administrator yang berbasis web admin. Deskripsi use case operator dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2.** Deskripsi *use case* administrator

No.	ID	Use Case	Keterangan
1.	UC-01	Login	<i>Use case</i> menggambarkan administrator wajib melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem
2.	UC-02	Kelola admin	<i>Use case</i> menggambarkan administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap seluruh data operator, seperti menghapus hak akses dan mengetahui <i>password</i> dan <i>username</i>
3.	UC-03	Kelola data objek wisata	<i>Use case</i> menggambarkan administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap seluruh data objek wisata, seperti menghapus dan menambah data objek wisata.
4.	UC-04	Kelola data akomodasi	<i>Use case</i> menggambarkan administrator dapat mengelola seluruh data akomodasi menambah dan menghapus data akomodasi.
5.	UC-05	Kelola data wisata kuliner	<i>Use case</i> menggambarkan administrator dapat mengelola seluruh data wisata kuliner dengan menambah dan menghapus data wisata kuliner.
6.	UC-06	Kelola data perjalanan wisata dan travel	<i>Use case</i> menggambarkan administrator dapat mengelola seluruh data perjalanan wisata dan travel.
7.	UC-07	Kelola data map wisata	<i>Use case</i> menggambarkan administrator dapat mengelola seluruh data map wisata

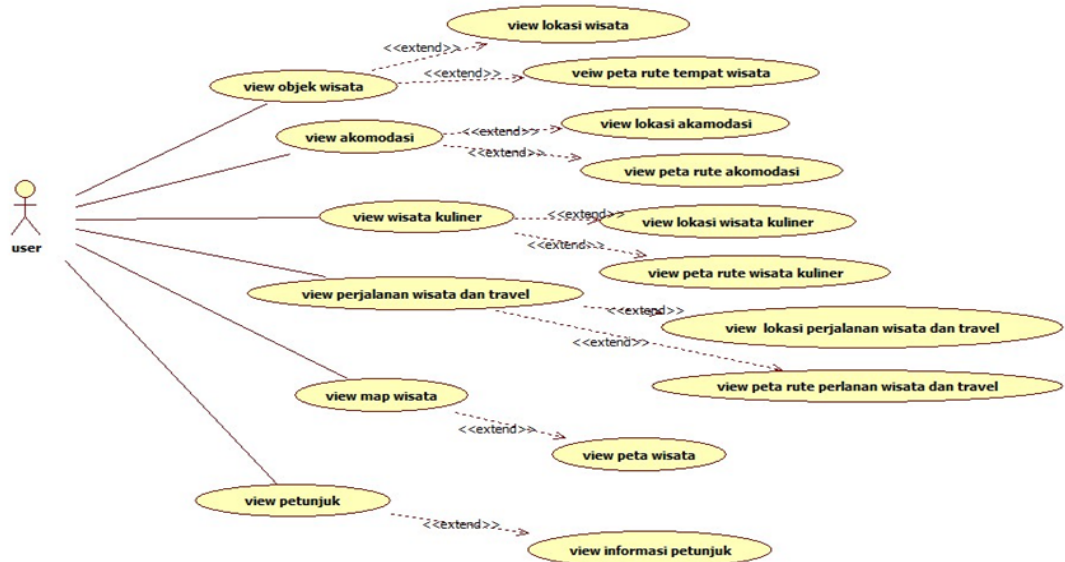
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4.3.1.2 Use Case Diagram Pengguna (user)

Use case diagram pengguna yaitu penggambaran fungsi dari aplikasi apa yang bisa di lakukan. Fungsi dari aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.2.



**Gambar 4.2.** Use case diagram aplikasi LBS objek wisata

Berikut penjelasan Gambar 4.2 deskripsi dari *use case* pengguna yang berbasis android. Deskripsi *use case* pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3.** Deskripsi *use case* user

No.	ID	Use Case	Keterangan
1.	UC-01	View objek wisata	<i>Use case</i> ini menggambarkan Pengguna/user dapat melihat daftar objek wisata.
2.	UC-02	View akomodasi	Use case ini menggambarkan Pengguna/User dapat melihat daftar objek akomodasi.
3.	UC-03	View wisata kuliner	Use case ini menggambarkan pengguna/User dapat melihat daftar wisata kuliner.
4.	UC-04	View perjalanan wisata dan travel	<i>Use case</i> ini menggambarkan pengguna/user dapat melihat daftar perjalanan wisata dan travel.

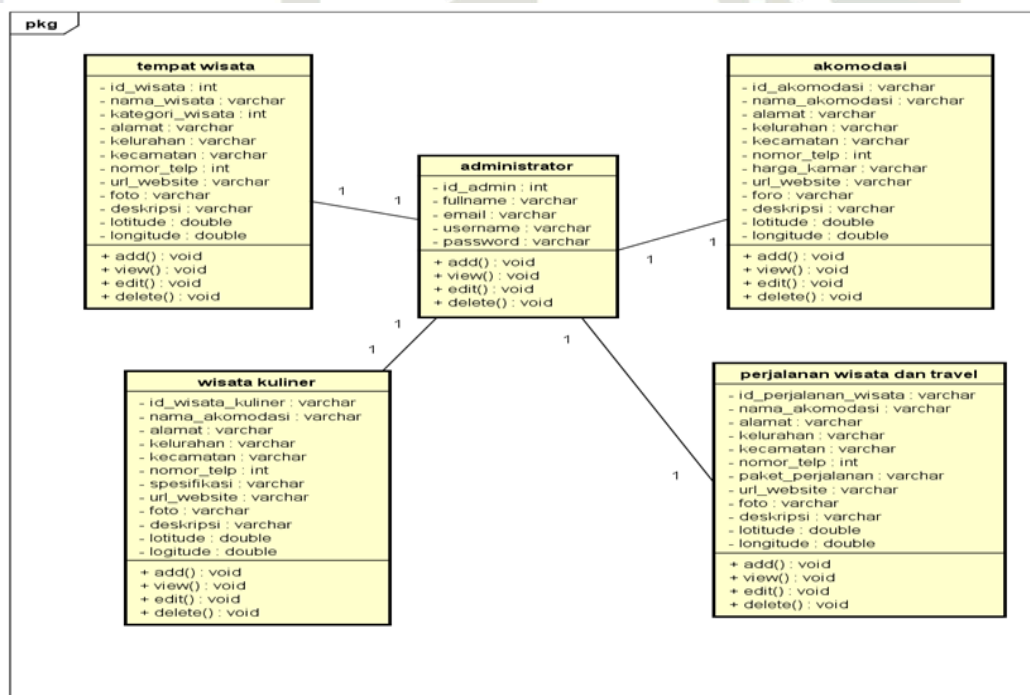


Tabel 4.3 Deskripsi *use case user* (Tabel lanjutan...)

No.	ID	Use Case	Keterangan
5.	UC-05	View map wisata	<i>Use case</i> ini menggambarkan pengguna/user dapat melihat map wisata.

#### 4.3.2 Class Diagram

*Class diagram* adalah diagram yang menunjukkan *class-class* yang ada di sistem dan hubungannya secara *logic*. *Class diagram* yang dibuat pada tahap perancangan sistem ini merupakan deskripsi lengkap dari *class-class* yang dapat ditangani oleh sistem. Setiap *class* telah dilengkapi dengan atribut dan operasi-operasi yang diperlukan. *Class diagram* pada aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Class diagram

#### 4.3.3 Activity Diagram

*Activity Diagram* adalah diagram yang berperan untuk mendeskripsikan proses bisnis sebuah sistem. Satu *activity diagram* difungsikan untuk menunjukkan satu alur kegiatan secara berurutan.

Tahapan yang terjadi dalam aplikasi ini dapat dilihat pada *activity diagram* berikut:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

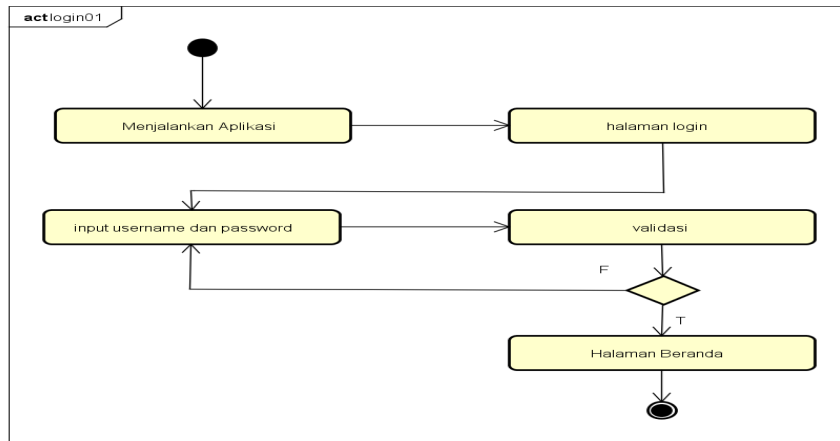


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4.3.3.1 Activity Diagram Administrator

##### 1. Activity diagram login sistem administrator

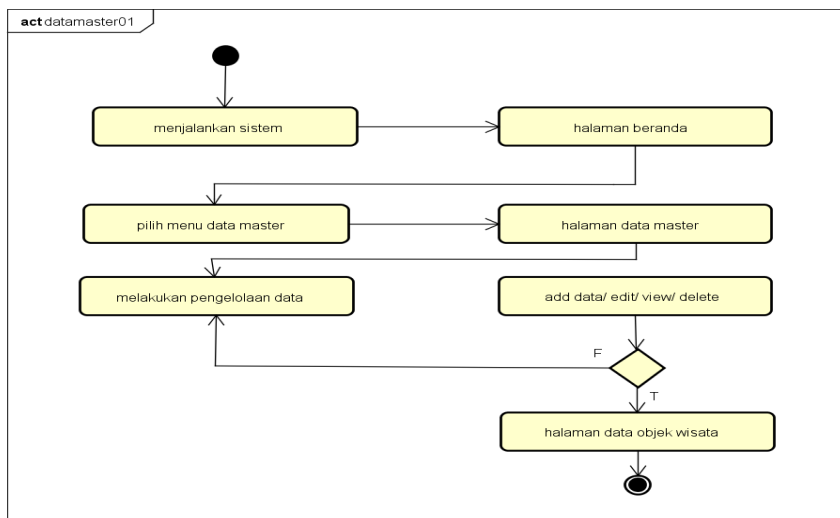
Gambar ini menjelaskan kegiatan saat *admin* menjalankan sistem, lalu mengisi *username* dan *password* sebagai langkah awal untuk dapat masuk ke dalam sistem. Penjelasan *activity diagram* login sistem administrator dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Activity diagram login

##### 2. Activity diagram kelola data objek wisata

Gambar ini adalah *activity diagram* kelola data objek wisata pada sistem administrator. setelah admin masuk kehalaman menu master dan masuk ke halaman data objek wisata, admin dapat melakukan penginputan data, *edit*, *view* dan hapus data objek wisata. Penjelasan *activity diagram* kelola data objek wisata dapat dilihat pada Gambar 4.5.



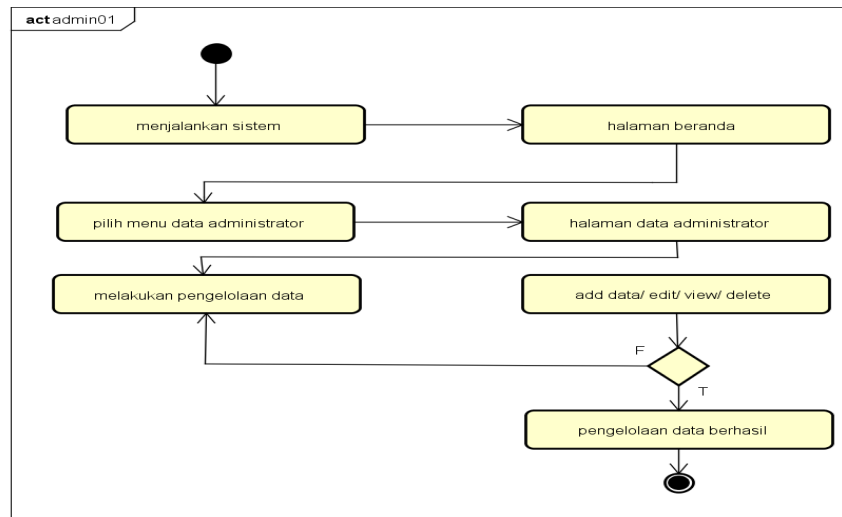
Gambar 4.5. Activity diagram kelola data objek wisata



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Activity diagram kelola data admin

Gambar ini adalah *activity diagram* kelola data admin pada sistem administrator, kegiatan dimulai dari halaman beranda, admin masuk ke halaman data administrator, lalu dapat melakukan penginputan data dan *delete* data admin. Penjelasan *activity diagram* kelola data data admin dapat dilihat pada Gambar 4.6.

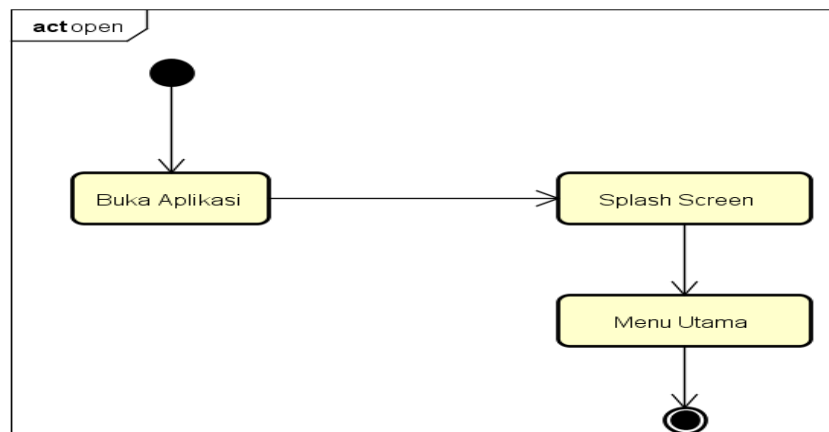


**Gambar 4.6.** Activity diagram kelola data admin

#### 4.3.3.2 Activity Diagram Aplikasi Wisata Pekanbaru

##### 1. Membuka aplikasi

Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai user saat membuka aplikasi. Penjelasan *activity diagram* membuka aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.7.



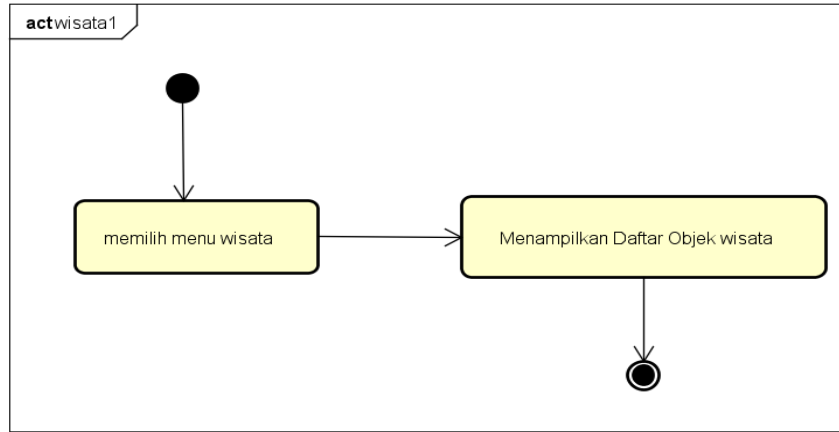
**Gambar 4.7.** Activity diagram membuka aplikasi.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Melihat daftar objek wisata

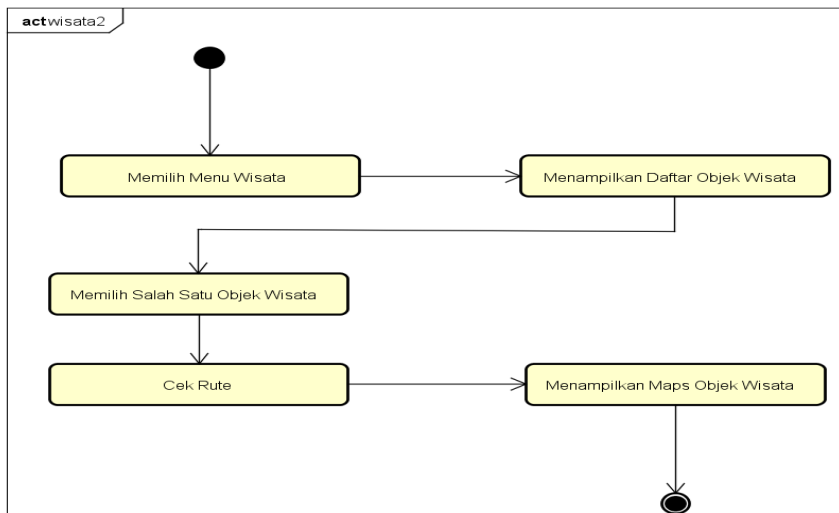
Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai user melihat daftar objek wisata. Penjelasan *activity diagram* melihat daftar objek wisata dapat dilihat pada Gambar 4.8.



**Gambar 4.8.** *Activity diagram* melihat daftar objek wisata

## 3. Melihat maps objek wisata

Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai user melihat maps objek wisata. Penjelasan *activity diagram* melihat maps objek wisata dapat dilihat pada Gambar 4.9.



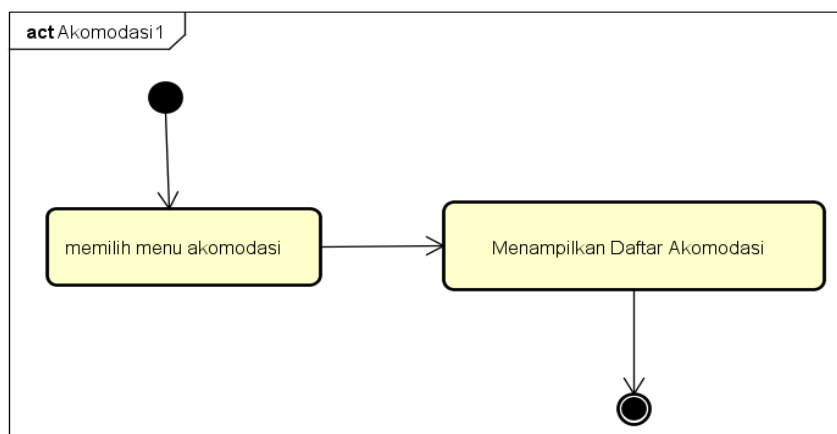
**Gambar 4.9.** *Activity diagram* melihat maps objek wisata

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Melihat daftar akomodasi

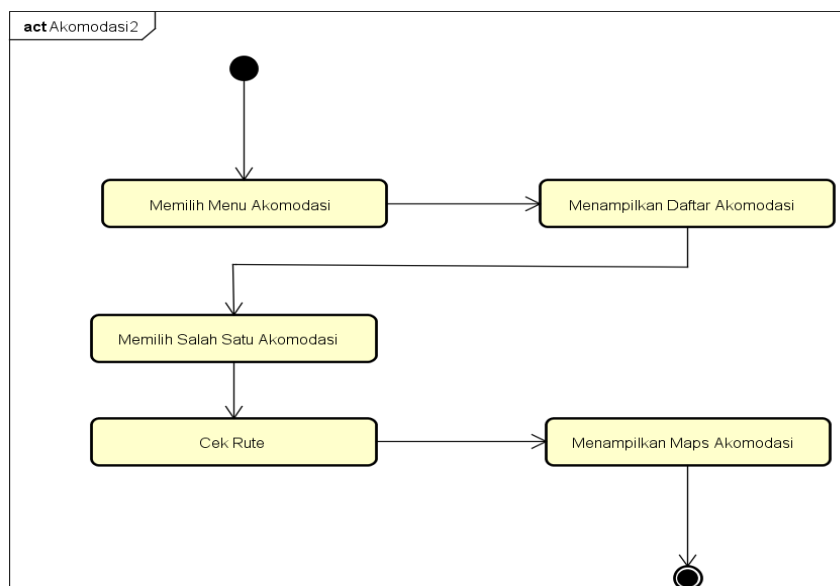
Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai *user* melihat daftar akomodasi. Penjelasan *activity diagram* melihat daftar akomodasi dapat dilihat pada Gambar 4.10.



**Gambar 4.10.** *Activity diagram* melihat daftar akomodasi

5. Melihat maps akomodasi

Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai *user* melihat *maps* akomodasi. Penjelasan *activity diagram* melihat *maps* akomodasi dapat dilihat pada Gambar 4.11.

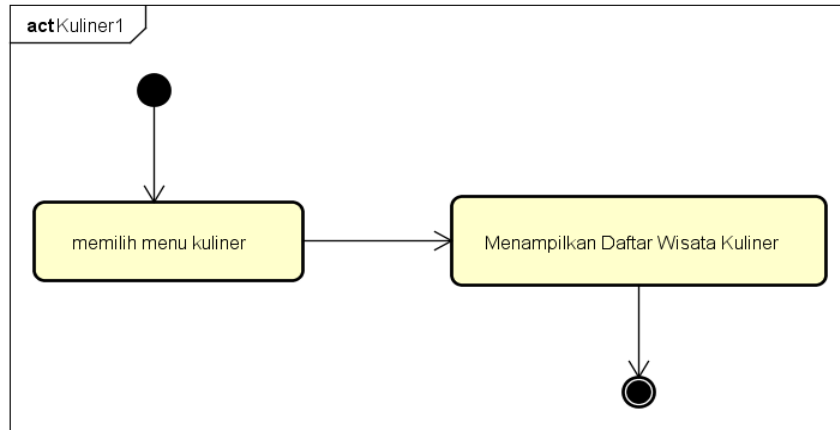


**Gambar 4.11.** *Activity diagram* melihat maps akomodasi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6. Melihat daftar kuliner

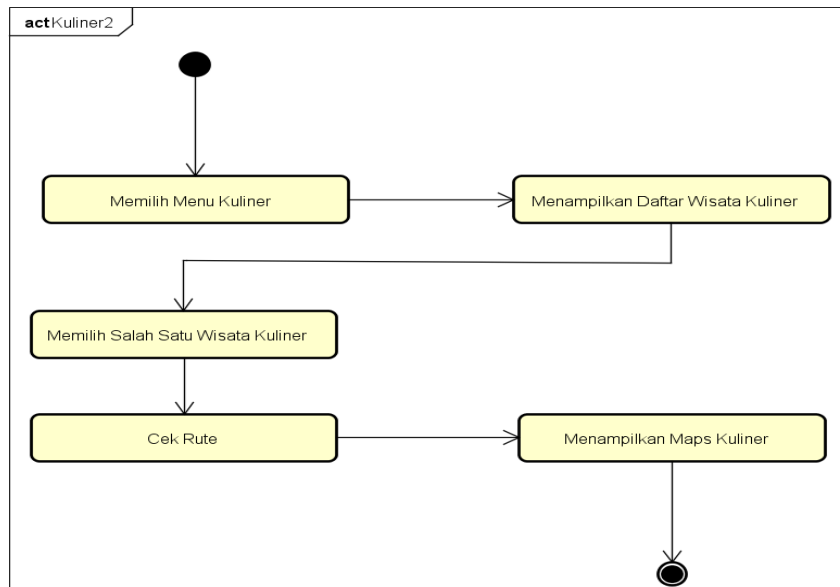
Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai *user* melihat daftar wisata kuliner. Penjelasan *activity diagram* melihat daftar kuliner dapat dilihat pada Gambar 4.12.



**Gambar 4.12.** *Activity diagram* melihat daftar wisata kuliner

## 7. Melihat maps wisata kuliner

Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai *user* melihat *maps* wisata kuliner. Penjelasan *activity diagram* melihat *maps* wisata kuliner dapat dilihat pada Gambar 4.13.



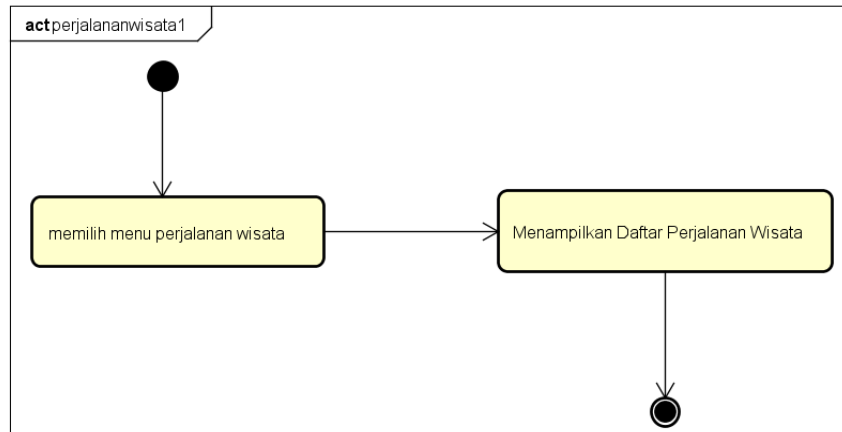
**Gambar 4.13.** *Activity diagram* melihat *maps* wisata kuliner



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 8. Melihat daftar perjalanan wisata

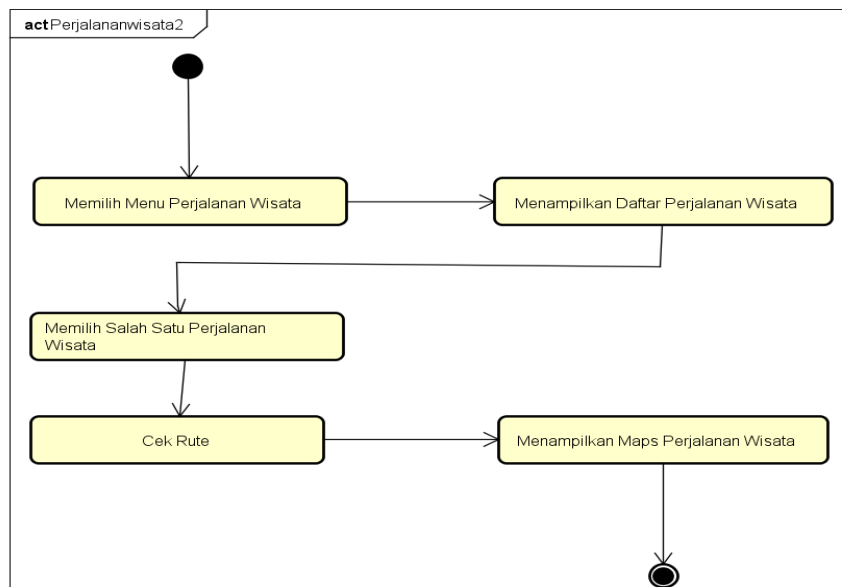
Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai *user* melihat daftar perjalanan wisata. Penjelasan *activity diagram* melihat daftar perjalanan wisata dapat dilihat pada Gambar 4.14.



**Gambar 4.14.** *Activity diagram* melihat daftar perjalanan wisata

## 9. Melihat maps perjalanan wisata

Gambar ini, menjelaskan *activity diagram* mengenai *user* melihat *maps* perjalanan wisata. Penjelasan *activity diagram* melihat *maps* perjalanan wisata dapat dilihat pada Gambar 4.15.



**Gambar 4.15.** *Activity diagram* melihat *maps* wisata perjalanan wisata



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

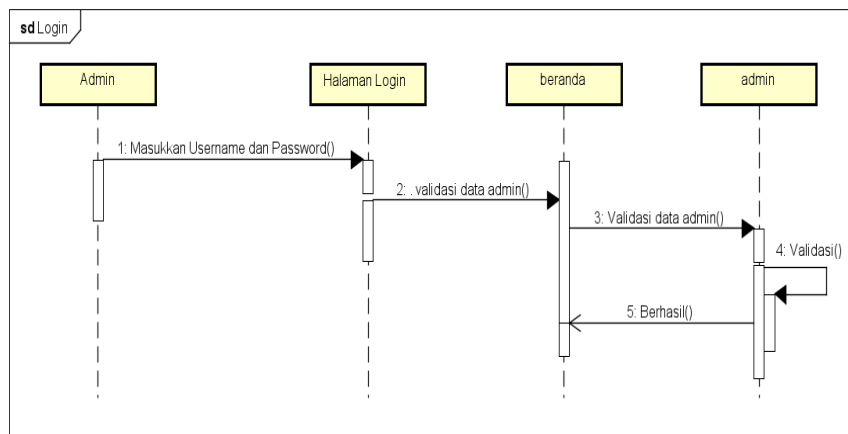
#### 4.3.4 Sequence Diagram

*Sequence diagram* difungsikan untuk memperlihatkan suatu proses operasi antara satu proses dan lainnya. Diagram yang bersifat dinamis ini merupakan diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu secara berurutan. Bagian utama terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses. *Sequence diagram* aplikasi ini terdiri dari *sequence diagram* informasi objek wisata, informasi akomodasi, informasi wisata kuliner, informasi perjalanan wisata dan persebaran semua wisata.

##### 4.3.4.1 Sequence Diagram Administrator

###### 1. Sequence diagram login

Gambar *sequence diagram login*, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah admin sistem. hal ini pertama kali dilakukan untuk *login* adalah langkah pertama masuk kedalam sistem. Penjelasan *sequence diagram login* dapat dilihat pada Gambar 4.16.



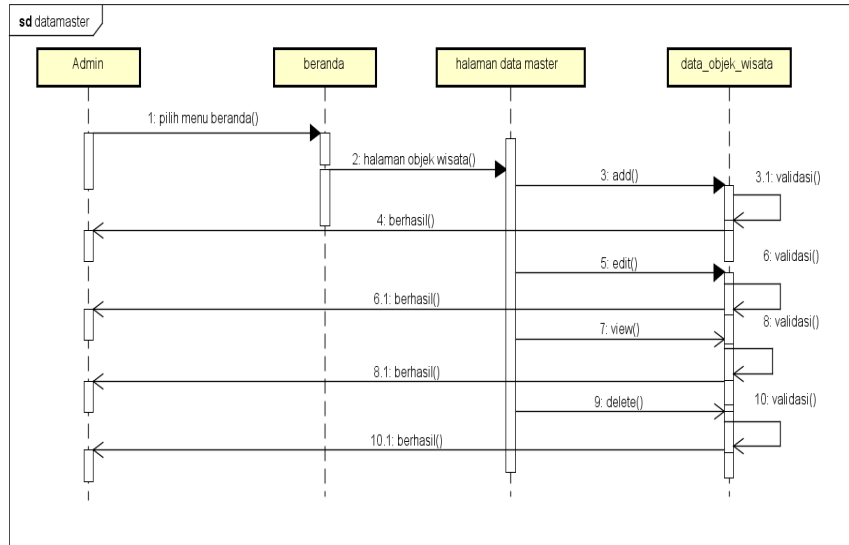
Gambar 4.16. Sequence diagram login

###### 2. Sequence diagram kelola data objek wisata

Gambar ini adalah *sequence diagram* kelola data objek wisata yang hanya bisa di akses oleh admin sistem. admin membuka menu data master kemudian halaman data objek wisata untuk dapat mengelola data, seperti *add*, *view*, *ubah* dan *delete* data objek wisata. Penjelasan *sequence diagram* kelola data objek wisata dapat dilihat pada Gambar 4.17.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

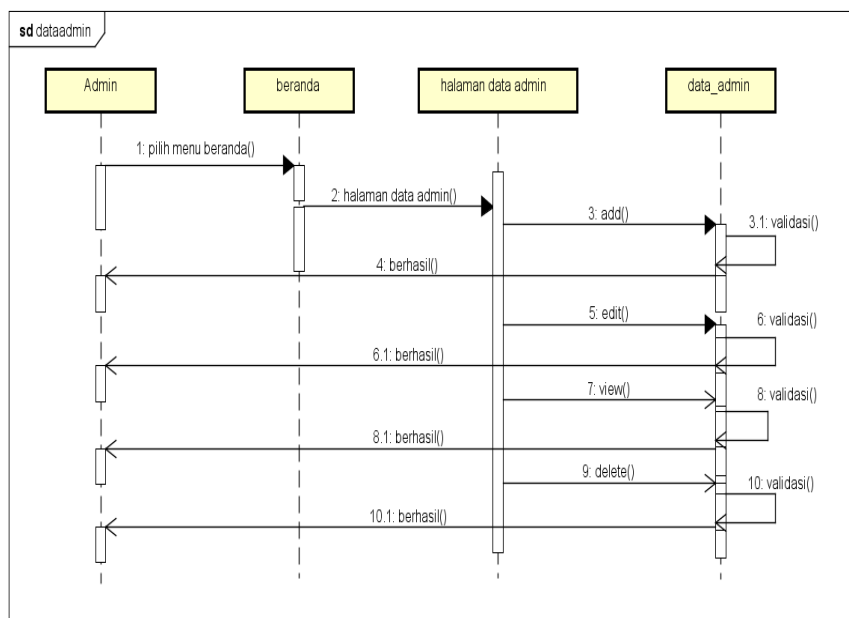
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 4.17.** *Sequence diagram* kelola data objek wisata

### 3. *Sequence diagram* kelola data admin

Gambar ini mengelola data admin yang hanya bisa di akses oleh admin sistem, *admin* membuka halaman data *administrator* untuk bisa mengelola data seperti, add dan hapus. Penjelasan *sequence diagram* kelola data admin dapat dilihat pada Gambar 4.18.



**Gambar 4.18.** *Sequence diagram* kelola data admin



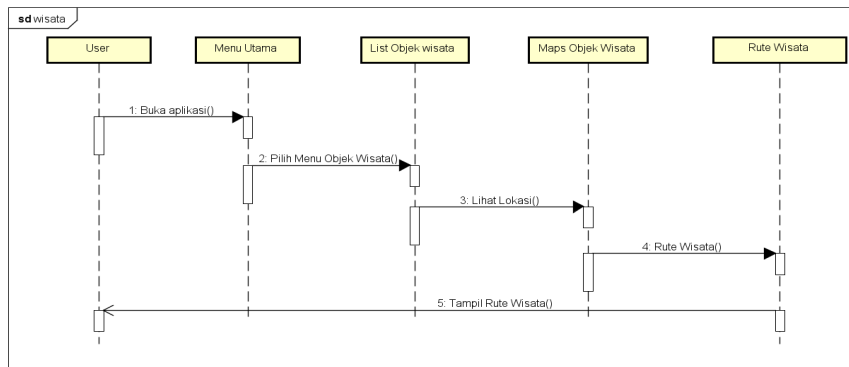
## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 4.3.4.2 Sequence Diagram Aplikasi Wisata Pekanbaru

## 1. Sequence diagram maps objek wisata

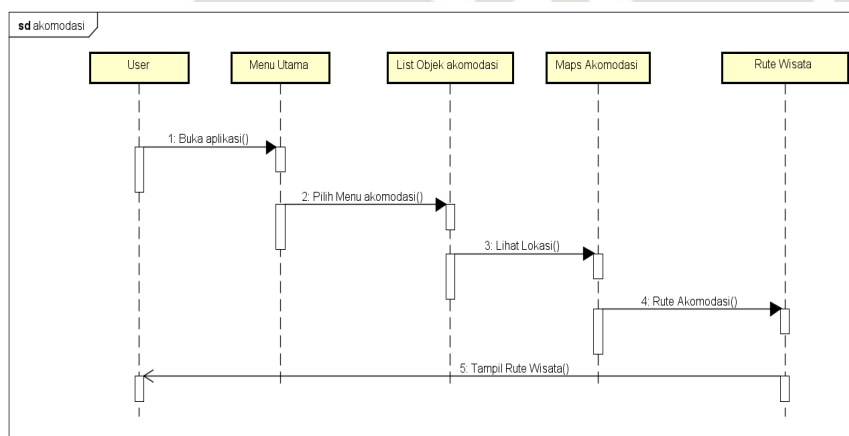
Sequence diagram ini memperlihatkan proses antara suatu proses dan proses dan lainnya. Dari awal user membuka aplikasi, lalu muncul tampilan *splash screen*, menu utama, lalu menu rumah sakit dimana user akan memilih objek wisata sampai informasi *maps* objek wisata yang dipilih tersebut. Penjelasan *sequence diagram* maps oboek wisata dapat dilihat pada Gambar 4.19



Gambar 4.19. Sequence diagram maps objek wisata

## 2. Sequence diagram maps akomodasi

Sequence diagram ini memperlihatkan proses antara suatu proses dan proses dan lainnya. Dari awal *user* membuka aplikasi, lalu muncul tampilan *splash screen*, menu utama, lalu menu akomodasi dimana user akan memilih akomodasi sampai informasi *maps* akomodasi yang dipilih tersebut. Penjelasan *sequence diagram* maps akomodasi dapat dilihat pada Gambar 4.20



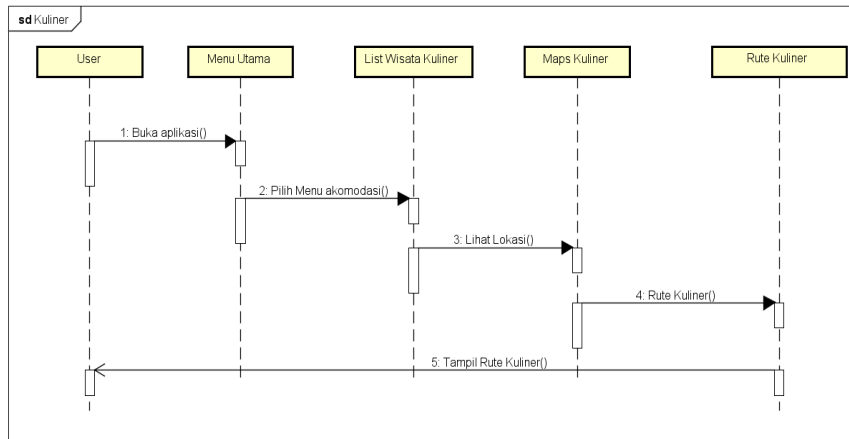
Gambar 4.20. Sequence diagram maps akomodasi



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Sequence diagram maps wisata kuliner

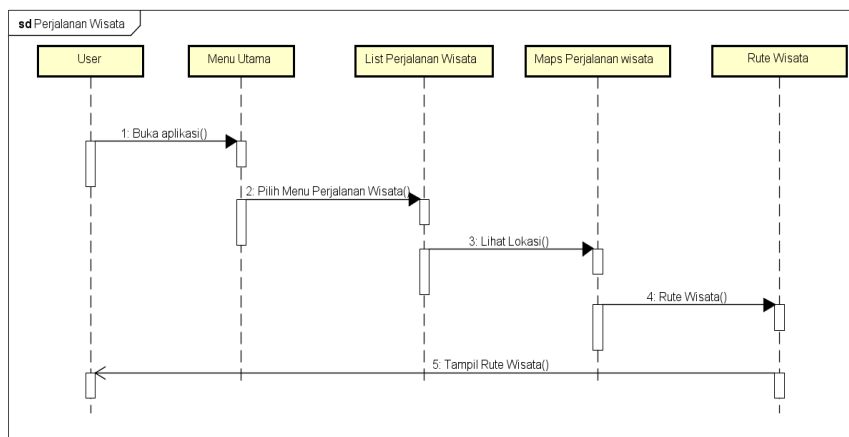
*Sequence diagram* ini memperlihatkan proses antara suatu proses dan proses dan lainnya. Dari awal *user* membuka aplikasi, lalu muncul tampilan *splash screen*, menu utama, lalu menu kuliner dimana *user* akan memilih kuliner sampai informasi *maps* kuliner yang dipilih tersebut. Penjelasan *sequence diagram* maps wisata kuliner dapat dilihat pada Gambar 4.21



**Gambar 4.21.** Sequence diagram maps wisata kuliner

### 4. Sequence diagram maps perjalanan wisata

*Sequence diagram* ini memperlihatkan proses antara suatu proses dan proses dan lainnya. Dari awal *user* membuka aplikasi, lalu muncul tampilan *splash screen*, menu utama, lalu menu perjalanan wisata dimana *user* akan memilih perjalanan wisata sampai informasi maps perjalanan wisata yang dipilih tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.22



**Gambar 4.22.** Sequence diagram maps perjalanan wisata



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4.4 Perancangan Database

Perancangan database terdiri dari perancangan tabel yang didalamnya terdapat *field* data dan *field* kunci berdasarkan permasalahan pada tahap analisa sistem berjalan. Berikut merupakan perancangan tabel data untuk membangun sistem panic button dan aplikasi public panic button.

##### 1. Tabel Admin

Tabel admin terdapat pada Tabel 4.4.

Nama *Database* : db\_wisatapekanbaru

Nama tabel : tb\_admin

Primary key : id\_admin

**Tabel 4.4.** Tabel admin

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Panjang	Default
1.	id_admin	varchar	4	<i>Not Null</i>
2.	fullname	int	4	<i>Not null</i>
3.	email	varchar	40	<i>Not null</i>
4.	username	varchar	-	<i>Not null</i>
5.	password	varchar	40	<i>Not null</i>

##### 2. Tabel Tempat Wisata

Tabel Tempat wisata terdapat pada Tabel 4.5.

Nama *Database* : db\_wisatapekanbaru

Nama tabel : tb\_wisata

Primary key : id\_wisata

**Tabel 4.5.** Tabel Tempat Wisata

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Panjang	Default
1.	id_wisata	Int	4	<i>Not null</i>
2.	nama_wisata	Int	4	<i>Not null</i>
3.	kategori_wisata	varchar	40	<i>Not null</i>
4.	alamat	varchar	100	<i>Not null</i>
5.	kelurahan	varchar	40	<i>Not null</i>
6.	kecamatan	varchar	40	<i>Not null</i>
7.	nomor_telp	varchar	20	<i>Not null</i>
8.	url_website	varchar	20	<i>Not null</i>





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.5 Tabel Tempat Wisata (Tabel lanjutan...)

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default
9.	foto	varchar	40	Not null
10.	deskripsi	varchar	40	Not null
11.	Lotitude	double	40	Not null
12.	Longitude	double	100	Not null

## 3. Tabel akomodasi

Nama *Database* : db\_wisatapekanbaru

Nama tabel : tb\_ akomomasi

Primary key : id\_ akomodasi

Adapun tabel akomodasi terdapat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Tabel Akomodasi

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default
1.	id_ akomodasi	Int	4	Not null
2.	nama_ akomodasi	Int	4	Not null
3.	alamat	varchar	40	Not null
4.	kelurahan	varchar	100	Not null
5.	kecamatan	varchar	40	Not null
6.	nomor_telp	varchar	40	Not null
7.	harga_kamar	varchar	20	Not null
8.	url_website	varchar	20	Not null
9.	foto	varchar	40	Not null
10.	deskripsi	varchar	40	Not null
11.	Lotitude	double	40	Not null
12.	Longitude	double	100	Not null

## 4. Tabel Wisata Kuliner

Nama *Database* : db\_wisatapekanbaru

Nama tabel : tb\_ wisata\_kuliner

Primary key : id\_wisata\_kuliner

Adapun tabel wisata kuliner terdapat pada Tabel 4.7.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 4.7.** Tabel Wisata Kuliner

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default
1.	id_wisata_kuliner	Int	4	Not null
2.	nama_wisata_kuliner	Int	4	Not null
3.	alamat	varchar	40	Not null
4.	kelurahan	varchar	100	Not null
5.	kecamatan	varchar	40	Not null
6.	nomor_telp	varchar	40	Not null
7.	spesifikasi	varchar	20	Not null
8.	url_website	varchar	20	Not null
9.	foto	varchar	40	Not null
10.	deskripsi	varchar	40	Not null
11.	Lotitude	double	40	Not null
12.	Longitude	double	100	Not null

5. Tabel Perjalanan wisata dan travel

Nama Database : db\_wisatapekanbaru

Nama tabel : tb\_perjalananwisata

Adapun tabel perjalanan wisata dan travel terdapat pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8.** Tabel Perjalanan Wisata

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default
1.	id_perjalanan_wisata	Int	4	Not null
2.	nama_akomodasi	Int	4	Not null
3.	alamat	varchar	40	Not null
4.	kelurahan	varchar	100	Not null
5.	kecamatan	varchar	40	Not null
6.	nomor_telp	varchar	40	Not null
7.	paket_perjalanan	varchar	20	Not null
8.	url_website	varchar	20	Not null
9.	foto	varchar	40	Not null
10.	deskripsi	varchar	40	Not null
11.	Lotitude	double	40	Not null
12.	Longitude	double	100	Not null

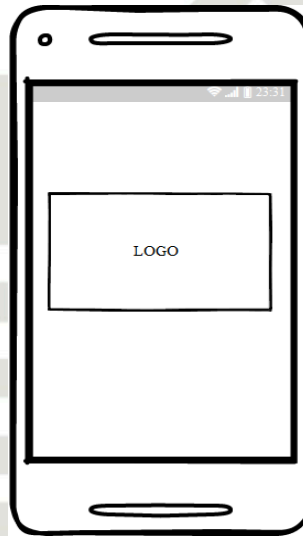


## 4.5 Perancangan Interface

Perancangan *interface* adalah tahapan mendesign aplikasi yang akan dibuat gambaran secara umum tampilan aplikasi sebelum dilakukan pengcodingan. Antara lain sebagai berikut.

### 4.5.1 Tampilan Splash Screen

Pada saat pertama kali aplikasi dijalankan, aplikasi secara otomatis menampilkan *splash screen* agar aplikasi terlihat sedang melakukan *loading*. Tampilan *splash screen* dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23. Tampilan *splash screen*

### 4.5.2 Tampilan Menu Utama

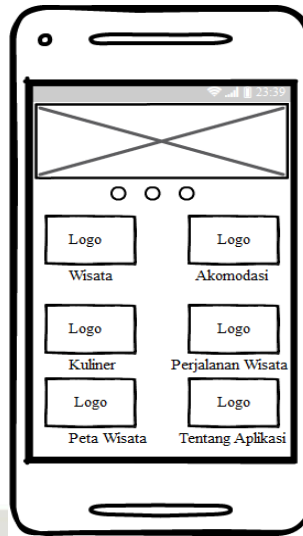
Setelah tampilan *splash screen*, muncul menu utama aplikasi, yang menampilkan enam tombol aktif, yaitu tombol daftar objek wisata, daftar akomodasi, daftar wisata kuliner, perjalanan wisata dan travel, map wisata, dan tombol petunjuk. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.24.

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

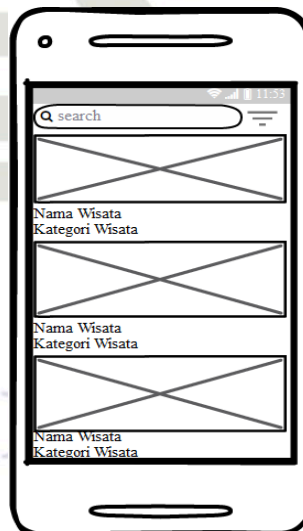
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.24. Tampilan menu utama

#### 4.5.3 Tampilan Daftar Objek Wisata

Ketika *user* menekan tombol objek wisata muncul tampilan daftar yang menampilkan berbagai destinasi objek wisata sesuai kategori yang telah dipilih dalam tampilan lihat daftar. *User* dapat memilih berdasarkan tampilan gambar dan keterangan text yang terdapat pada tampilan lihat daftar dan juga terdapat menu *search* untuk mempermudah *user* dalam mencari objek wisata diinginkannya. Tampilan daftar objek wisata dapat dilihat pada Gambar 4.25.

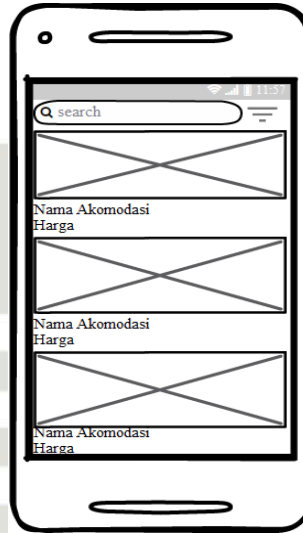


Gambar 4.25. Tampilan daftar objek wisata



#### 4.5.4 Tampilan daftar Akomodasi

Ketika *user* menekan tombol akomodasi muncul tampilan daftar yang menampilkan berbagai akomodasi sesuai kategori yang telah dipilih dalam tampilan lihat daftar. *User* dapat memilih berdasarkan tampilan gambar dan keterangan text yang terdapat pada tampilan lihat daftar dan juga terdapat menu *search* untuk mempermudah *user* dalam mencari akomodasi apa yang diinginkannya. Tampilan daftar akomodasi dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26. Tampilan daftar akomodasi

#### 4.5.5 Tampilan Daftar Wisata Kuliner

Ketika *user* menekan tombol wisata kuliner muncul tampilan daftar menampilkan berbagai akomodasi kategori yang telah dipilih dalam tampilan lihat daftar. *User* dapat memilih berdasarkan tampilan gambar dan keterangan text yang terdapat pada tampilan lihat daftar dan juga terdapat menu *search* untuk mempermudah *user* dalam mencari kuliner apa yang diinginkannya. Tampilan daftar wisata kuliner dapat dilihat pada Gambar 4.27.

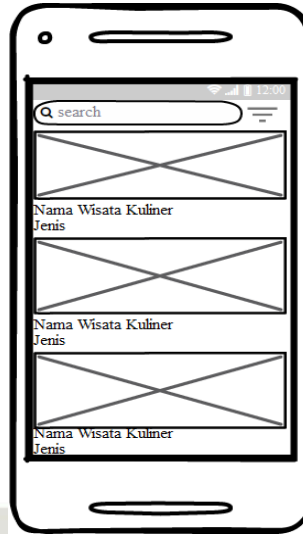
UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

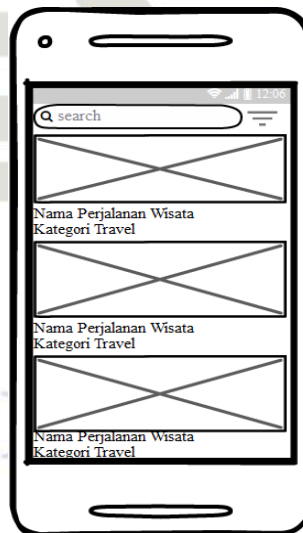
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar 4.27. Tampilan daftar wisata kuliner

#### 4.5.6 Tampilan Daftar Perjalanan Wisata dan Travel

Ketika *user* menekan tombol perjalanan wisata dan travel muncul tampilan daftar yang menampilkan berbagai akomodasi sesuai kategori yang telah dipilih dalam tampilan lihat daftar. *User* dapat memilih berdasarkan tampilan gambar dan keterangan text yang terdapat pada tampilan lihat daftar dan juga terdapat menu *search* untuk mempermudah *user* dalam mencari kuliner apa yang diinginkannya. Tampilan daftar perjalanan wisata dan travel dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28. Tampilan daftar perjalanan wisata dan travel

#### 4.5.7 Tampilan Detail Informasi dan Rute Objek Wisata

Tampilan ini berisikan tampilan gambar dan informasi lainnya yang berupa keterangan teks. Data yang ditampilkan berasal dari database. Tersedia tombol



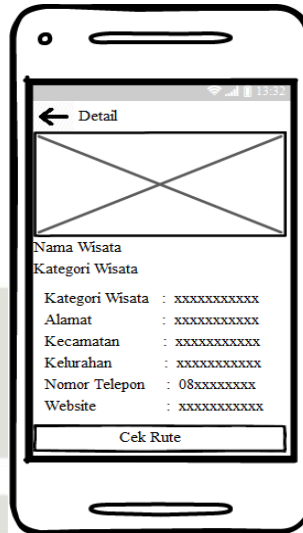


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Temukan Lokasi pada setiap detail yang dapat menunjukkan rute antara lokasi objek wisata dengan lokasi user yang terintegrasi dengan aplikasi *google maps*. Contoh detail informasi dan rute objek wisata dari masing-masing kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.29.



**Gambar 4.29.** Tampilan detail informasi objek wisata

#### 4.5.8 Tampilan Detail Informasi dan Rute Akomodasi

Tampilan ini berisikan tampilan gambar dan informasi lainnya yang berupa keterangan teks. Data yang ditampilkan berasal dari database. Tersedia tombol Temukan Lokasi pada setiap detail yang dapat menunjukkan rute antara lokasi akomodasi dengan lokasi user yang terintegrasi dengan aplikasi *google maps*. Contoh detail informasi dan rute akomodasi dari masing-masing kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.30.

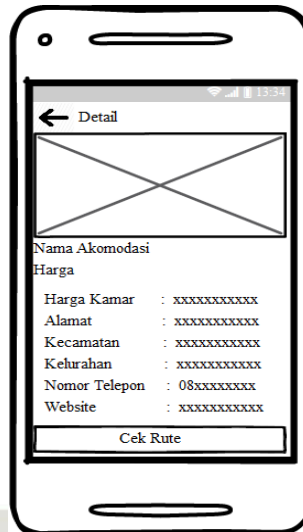
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

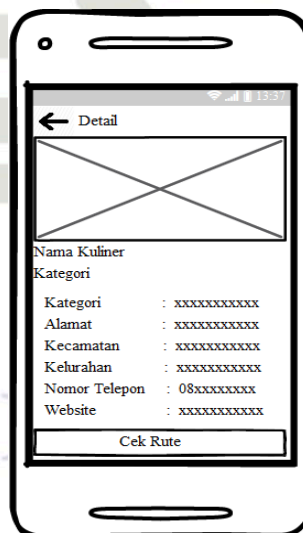
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.30. Tampilan detail informasi akomodasi

#### 4.5.9 Tampilan Detail Informasi dan Rute Wisata Kuliner

Tampilan ini berisikan tampilan gambar dan informasi lainnya yang berupa keterangan teks. Data yang ditampilkan berasal dari database. Tersedia tombol temukan lokasi pada setiap detail yang dapat menunjukkan rute antara lokasi objek wisata dengan lokasi user yang terintegrasi dengan aplikasi *google maps*. Contoh detail informasi dan rute wisata kuliner dari masing-masing kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.31.

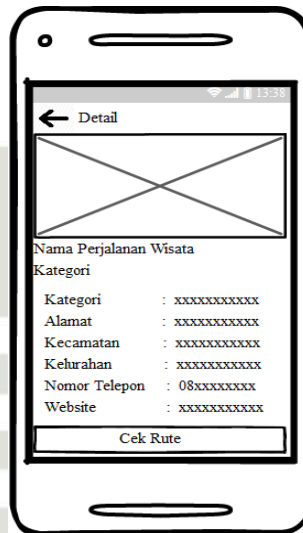


Gambar 4.31. Tampilan detail informasi kuliner



#### 4.5.10 Tampilan Detail Informasi dan Rute Perjalanan Wisata dan Travel

Tampilan ini berisikan tampilan gambar dan informasi lainnya yang berupa keterangan teks. Data yang ditampilkan berasal dari database. Tersedia tombol Temukan Lokasi pada setiap detail yang dapat menunjukkan rute antara lokasi perjalanan wisata dan travel dengan lokasi user yang terintegrasi dengan aplikasi *google maps*. Contoh detail dan rute perjalanan wisata dan travel dari masing-masing kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32. Tampilan detail informasi perjalanan wisata dan travel

#### 4.5.11 Tampilan Map Wisata

Ketika *user* menekan tombol map wisata yang langsung menunjukkan peta lokasi pengguna dan marker yang menunjukkan tempat objek wisata, akomodasi, wisata kuliner, dan perjalanan wisata dan travel yang ada di sekitar pengguna. Tampilan map wisata dapat dilihat pada Gambar 4.33.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

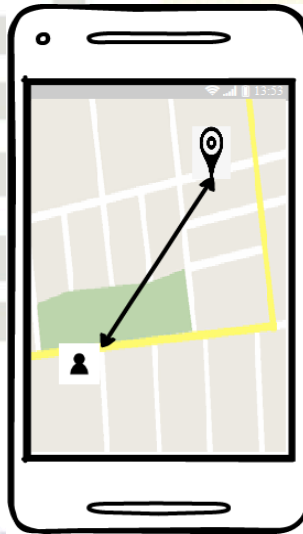
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar 4.33. Tampilan detail *maps* wisata

#### 4.5.12 Tampilan Cek Rute

Apabila di klik “Cek Rute”, maka otomatis masuk ke *google maps* untuk memberi informasi Rute menuju tempat objek wisata, akomodasi, wisata kuliner dan perjalanan wisata dan travel yang dipilih seperti yang terlihat Gambar 4.34.



Gambar 4.34. Tampilan cek rute

#### 4.6 Perancangan Interface Web Admin

Berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat, maka akan di-design suatu perancangan aplikasi yang mencakup perancangan input serta output sistem. Perancangan sistem informasi public panic button bagi *admin* ini berbasis *website*. Berikut rancangan *interface* aplikasi yang akan dibangun.



#### 4.6.1 Halaman Login Admin

Merupakan halaman *login user admin*, *user* dapat *login* kedalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password*. Pada sistem informasi ini, *admin* akan *login* sesuai dengan hak akses yang dimilikinya. *Admin* dapat mengakses keseluruhan dari sistem yang dimiliki dilihat pada Gambar 4.35.

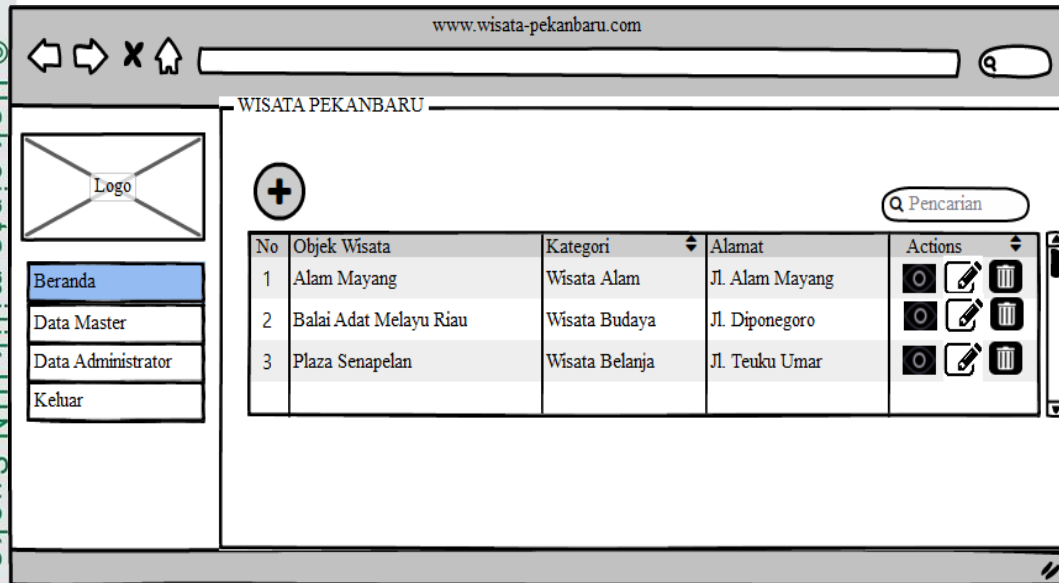
Gambar 4.35. Rancangan *Interface iogin*

#### 4.6.2 Halaman Beranda

Merupakan halaman utama pengelolaan data objek wisata. Halaman ini menampilkan menu data master yang mengelola mengenai berbagai macam kegiatan antara lain (a) data objek wisata; (b) akomodasi; (c) wisata kuliner; (d) dan perjalanan wisata dan travel. Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.36.



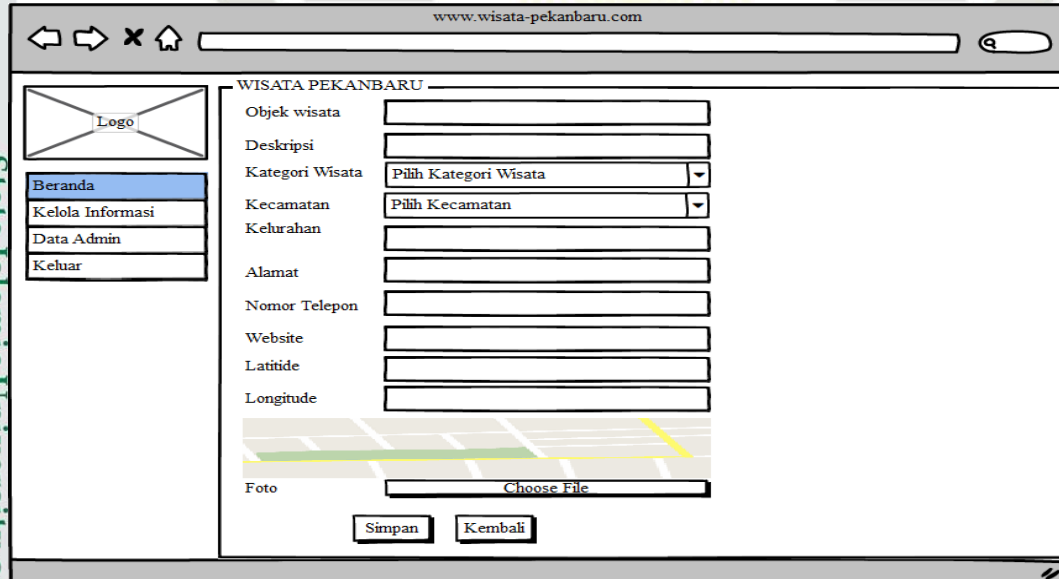
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.36. Tampilan halaman beranda

#### 4.6.3 Halaman Pengelolaan Data Master

Merupakan halaman pengelolaan penginputan data antara lain (a) data objek wisata; (b) akomodasi; (c) wisata kuliner; (d) dan perjalanan wisata dan travel. Tampilan pengelolaan data master dapat dilihat pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37. Halaman pengelolaan data master





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 6

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahapan perancangan dan membangun aplikasi wisata Pekanbaru berbasis android di Kota Pekanbaru, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi wisata Pekanbaru berbasis android dapat memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi terkait objek wisata, akomodasi, wisata kuliner dan perjalanan wisata dan travel beserta informasi umum yang terdapat di dalamnya.
2. Aplikasi wisata Pekanbaru dapat membantu memberikan petunjuk arah bagi wisatawan menuju tempat lokasi yang menjadi tujuan wisata juga dapat memberikan alternatif rute dengan cara memilih tempat tujuan dan memilih tempat wisata pada menu yang tersedia pada aplikasi wisata Pekanbaru.
3. Aplikasi dapat digunakan sebagai salah satu media dalam membantu menjadi rekomendasi bagi wisatawan yang akan berwisata di Kota Pekanbaru.
4. Berdasarkan hasil pengujian *black box* aplikasi berjalan dengan baik.
5. Berdasarkan hasil *user acceptance test* (UAT) kepada 20 responden pengguna android menunjukkan hasil persentase 85% dengan kategori sangat setuju.

#### 6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat dibuat saran untuk penelitian pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Menambahkan fitur galery foto pada destinasi wisata.
2. Menambahkan fasilitas untuk memberikan rating pada destinasi wisata.
3. Menambahkan fitur link artikel/berita yang terintegrasi.

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR PUSTAKA

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Amri, M. S. (2011). Membangun sistem navigasi di surabaya menggunakan google maps api. *Jurnal Teknik Informatika. Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya. Surabaya.*
- Ardi, Y. (2016). *Traveller information system kota pekanbaru berbasis web geographic information system* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Astuti, E. S., Santoso, N., dan Wijaya, I. D. (2018). Sistem informasi pencarian dan navigasi lokasi wisata bersejarah kota malang berbasis android. *SEMNASKIT 2015.*
- Fikri, M., Yusra, dan Afrianty, I. (2015). *Analisa dan perancangan berorientasi objek.* CV.Asa Riau.
- Indonesia, R. (1990). *Undang-undang republik indonesia nomor 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan.* Presiden Republik Indonesia.
- Janner, S. (2010). *Rekayasa perangkat lunak.* Andi.
- Kusuma, W., Yapie, A. K., dan Mulyani, E. S. (2013). Aplikasi location based service (lbs) taman mini indonesia indah (tmii) berbasis android. Dalam *Seminar nasional aplikasi teknologi informasi 2013.*
- Maita, I. (2011). *Konsep sistem informasi geografis.* Yayasan Pusaka Riau.
- Mataram, K. G.-A., dan Mandiri, B. E. P.-S. N. (2015). Implementation of location base service on tourism places in west nusa tenggara by using smartphone. *Publikasi Internasional, 1*(1).
- Maturidi, A. D. (2014). *Metode penelitian teknik informatika.* deepublish.
- Megawati, M., dan Viddiany, S. (2015). Pengukuran tingkat kematangan sistem otomasi menggunakan maturity model pada proses mengelola kinerja dan kapasitas (ds3). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 1*(2).
- Melyanti, R., Andreas, Y., dkk. (2017). Sistem e-wisata pada dinas pariwisata di kota pekanbaru berbasis android. *Jurnal Ilmu Komputer, 6*(2), 124–127.
- Mulyani, S. (2016). *Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen keuangan daerah.* Abdi Sistematika.
- Muttaqin, I. (2017). *Aplikasi navigasi objek wisata kabupaten lingga berbasis mobile* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Prahasta, E. (2009). *Sistem informasi geografis konsep-konsep dasar.* Informatika.
- Pressman, S., Roger. (1997). *Rekayasa perangkat lunak.* Andi.



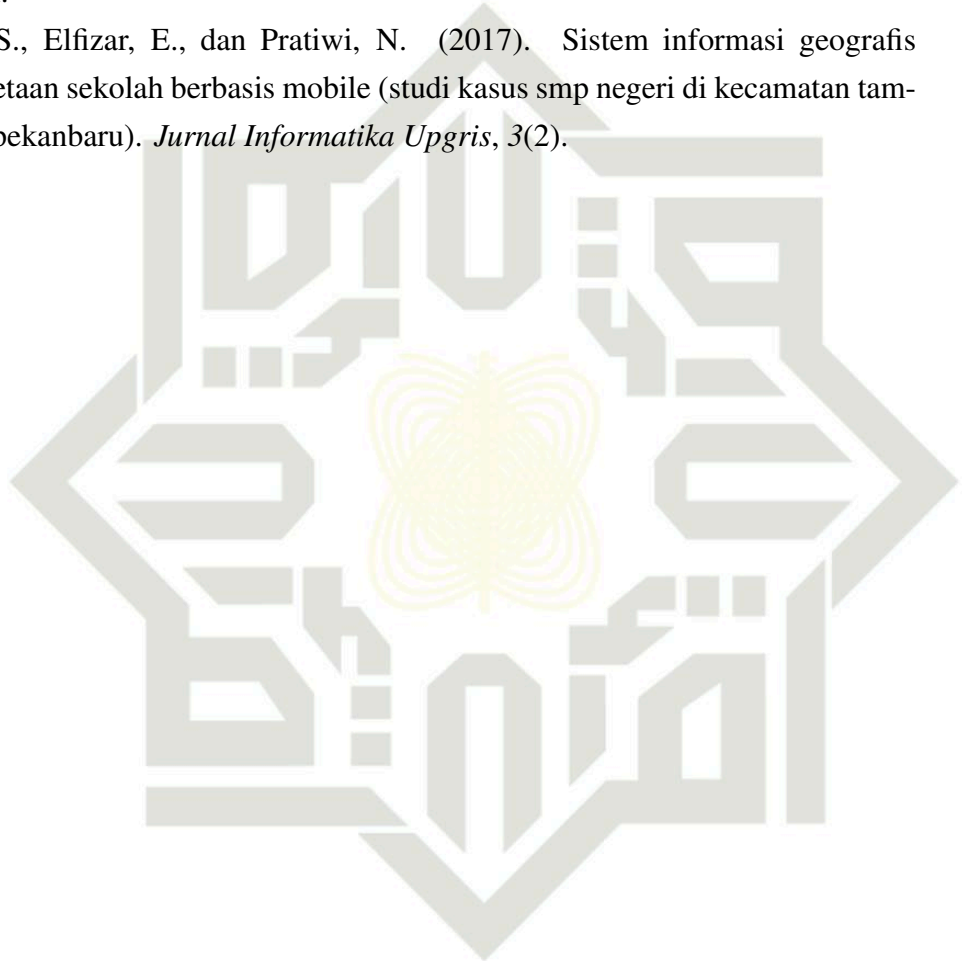
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Rivanto, H. I., Prilnali Eka Putra. (2009). *Pengembangan aplikasi sistem informasi geogradis berbasis desktop dan web*. GAVA MEDIA.
- Rosa A.S., M. S. (2013). *Rekayasa perangkat lunak: Terstruktur dan berorientasi objek*. INFORMATIKA.
- Safaat, N. (2013). *Aplikasi berbasis android*. INFORMATIKA.
- Safaat, N. (2018). *Pemrograman bergerak*. Al-Mujtahadah Press.
- Siallagan. (2009). *Pemrograman java - dasar-dasar pengenalan dan pemahaman*. Andi.
- Sukamto, S., Elfizar, E., dan Pratiwi, N. (2017). Sistem informasi geografis pemetaan sekolah berbasis mobile (studi kasus smp negeri di kecamatan tampan pekanbaru). *Jurnal Informatika Upgris*, 3(2).



UIN SUSKA RIAU






## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

### SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
كلية العلوم و التكنولوجيا  
FACULTY OF SCIENCES AND TECHNOLOGY

Jl. HR. Soebrantas KM. 18 No.155 Tuah Madani Tampan+ Pekanbaru 28129 PO. Box. 1004 Telp. (0761) 589026 – 589027 Fax. (0761) 589 025 Web. [www.uin-suska.ac.id](http://www.uin-suska.ac.id), E-mail: [faste@uin-suska.ac.id](mailto:faste@uin-suska.ac.id)

---

Nomor	: Un.04/F.V/PP.00.9/12037/2018	Pekanbaru, 18 Desember 2018
Sifat	: Penting	
Hal	: Mohon Izin Penelitian dan Pengambilan Data Tugas Akhir/Skripsi	

Kepada Yth.  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau  
Jl. Jendral Sudirman, No.460  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, sehubungan mahasiswa Kami tersebut di bawah :

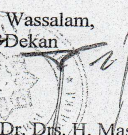
Nama	: Desfah Iriadi
NIM	: 11453101920
Fakultas	: Sains dan Teknologi
Program Studi / Smt	: Sistem Informasi / IX (Sembilan)
HP / E-mail	: 0852 1858 1437 / <a href="mailto:desfah12@gmail.com">desfah12@gmail.com</a>

akan melaksanakan penelitian di Instansi yang Saudara pimpin, guna mendapatkan data dan informasi dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir dengan judul **"Aplikasi Location Based Service (LBS) Objek Wisata Berbasis Android di Kota Pekanbaru"**.

Untuk itu, Kami mohon kiranya Saudara dapat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Demikian yang dapat Kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalam,  
Dekan



Dr. Drs. H. Mas'ud Zein, M.Pd.  
NIP. 19631214 198803 1 002

Tembusan:  
Yth. Rektor UIN Suska Riau





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



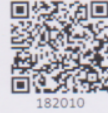
**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I & II Komp. Kantor Gubernur Riau  
Jl. Jenderal Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39119 Fax. (0761) 39117, PEKANBARU  
Email : dpmptsp@riau.go.id

Kode Pos : 28126

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/16810  
TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET**  
**DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.V/PP.00.9/12037/2018 Tanggal 18 Desember 2018**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Nama              | : DESFAH IRIADI   |
| 2. NIM / KTP         | : 11453101920   |
| 3. Program Studi     | : SISTEM INFORMASI  |
| 4. Jenjang           | : S1  |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU   |
| 6. Judul Penelitian  | : Aplikasi Location Based Service (LBS) Objek Wisata Berbasis Android di Kota Pekanbaru |
| 7. Lokasi Penelitian | : DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA PEKANBARU  |

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian Rekomendasi ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini dan terima kasih.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 26 Desember 2018



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**PROVINSI RIAU**

**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
- Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

**UIN SUSKA RIAU**





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP - FAX. (0761) 39399 PEKANBARU



232018

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor : 071/BKBP-REKOM/2018/3973

- a. Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
- b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMTSP/NON IZIN-RISSET/16810 tanggal 26 Desember 2018, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru memberikan Rekomendasi kepada :

1. Nama : DESFAH IRIADI
2. NIM : 11453101920
3. Fakultas : SAINS DAN TEKNOLOGI UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan : SISTEM INFORMASI
5. Jenjang : S1
6. Judul Penelitian : APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA PEKANBARU
7. Lokasi Penelitian : DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 2 (dua) bulan terhitung mulai tanggal Rekomendasi ini dibuat.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika kantor/lokasi penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Menyampaikan hasil Riset 1 (satu) rangkap kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru sesuai pasal 23 PERMENDAGRI No.64 Tahun 2011.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 27 Desember 2018

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA  
DAN POLITIK KOTA PEKANBARU  
KABID POLITIK DAN HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA

**Drs. H. ZULNAWIRAWAN, M.Si**  
NIP. 19690701 198909 1 001

Tembusan

Di Sampaikan Kepada Yth :

1. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
2. Yang Bersangkutan.

UIN SUSKA RIAU





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU  
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA**

Jl. Arifin Ahmad No. 39 Telp. (0761) 39184, Fax (0761) 39183  
PEKANBARU - RIAU  
Website : [www.disbudparpku.go.id](http://www.disbudparpku.go.id)/Email : [disbudparpku@gmail.com](mailto:disbudparpku@gmail.com)



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 070/BUDPAR-UMUM/034

Bersama surat ini Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru menerangkan bahwa Mahasiswa/i dibawah ini:

Nama	: <b>DESFAH IRIADI</b>
NIM	: 11453101920
Fakultas	: SAINS DAN TEKNOLOGI SUSKA RIAU
Jurusan	: SISTEM INFORMASI
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul Penelitian	: APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA PEKANBARU

Telah melakukan Pendataan/ Riset pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru untuk pengumpulan data/ informasi yang diperlukan dalam penelitian dengan judul tersebut diatas.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 10 Januari 2019

**An. KEPALA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KOTA PEKANBARU**

Sekretaris



**ARDIANSYAH EKA PUTRA, S.STP, M.Si**

NIP. 19770507 199603 1 001

UIN SUSKA RIAU



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### HASIL WAWANCARA

**LAMPIRAN**

**TRANSKIP WAWANCARA PENELITIAN TUGAS AKHIR**

**DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA PEKANBARU**

Transkrip ini dibuat dalam rangka memenuhi data penelitian Tugas Akhir yang sedang dilakukan oleh peneliti. Data ini didapatkan tanpa ada rekayasa dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wawancara bersifat bebas menanyakan seputar Pariwisata Kota Pekanbaru dan dukungan pemerintah Kota Pekanbaru terhadap bidang Kebudayaan dan Pariwisata.

Lokasi : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru

Waktu : 14.30

Hari / Tanggal : RABU / 02 JANUARI 2019

Judul : Aplikasi Locatoin Based Service (LBS) Objek Wisata BerbasisAndroid di Kota Pekanbaru

#### PENELITI

Nama : Desfah Iriadi

NIM : 11453101920

Fakultas : Sains dan Teknologi

Jurusan : Sistem Informasi

#### NARASUMBER

Nama : Dewi Mega, S.H

Jabatan : Kasi Jasa pariwisata







1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## TRANSKIP DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA DENGAN DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA PEKANBARU

1. Bagaimana promosi wisata Kota Pekanbaru terhadap tempat lain? Metode seperti apa yang diterapkan untuk promosi saat ini?  
Jawaban : dalam usaha promosi menggunakan internet dengan memanfaatkan website <http://pariwisata.pekanbaru.go.id> , event atau festival yang di adakan di masing-masing tempat objek wisata dan lain-lain.
2. Informasi apa saja yang disampaikan dalam melakukan kegiatan promosi objek wisata di Kota Pekanbaru?  
Jawaban : informasi yang disampaikan kepada masyarakat mengenai tempat wisata , akomodasi, perjalanan dan travel , makanan dan minuman event wisata yang ada di kota pekanbaru.
3. Apa tujuan dari kegiatan dan usaha promosi yang dilakukan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru?  
Jawaban : adapun tujuan dalam kegiatan promosi ini adalah untuk peningkatan pelayanan kepada masyarakat, untuk mempermudah wisatawan membuat rencana kunjungan perjalanan wisata ke kota pekanbaru yang disajikan dalam bentuk website ataupun sarana yang ada.
4. Apakah ada kendala dalam melaksanakan usaha promosi Pariwisata pada Dinas Kebudayaan da Pariwisata dalam meningkatkan jumlah pariwisata atau pengunjung ke Kota Pekanbaru?  
Jawaban : permasalahan saat ini adalah kurangnya tenaga kerja dalam melaksanakan kegiatan pengumpulan data sebab pekerjaan yang ada tidak sebanding dengan tenaga kerja sehingga banyak pekerjaan yang memang belum terselesaikan semua. Semisal pengumpulan data objek wisata tahun 2018 belum selesai sampai saat ini.
5. Apakah dalam melaksanakan proses atau kegiatan promosi , Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru telah menggunakan Sistem Informasi ?  
Jawaban : sudah mulai menggunakan sistem informasi akhir 2018 ini hanya berbasis kan website untuk menyampaikan informasi pariwisata di Kota Pekanbaru.
6. Apakah dalam Sistem Informasi yang digunakan terdapat fitur peta Geografis Sistem Informasi untuk menunjukkan lokasi objek wisata dan sebagai aplikasi penunjuk arah?  
Jawaban : untuk website sendiri belum tersedia peta Georafis di sistem informasi. Peta yang disediakan masih berbentuk gambar dan informasi



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

umum lainnya seperti alamat, kelurahan, kecamatan dan sebagainya.

7. Bagaimanakah proses penggunaan Sistem Informasi yang ada pada instansi dalam mendukung dan membantu melaksanakan usaha promosi mengenai Pariwisata Kota Pekanbaru?

Jawaban : Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di manfaatkan untuk memberikan panduan berupa informasi kepariwisataan yang disajikan dalam web tersebut. Berupa akomodasi, perjalanan dan travel, makanan dan minuman, objek wisata dan event atau festival.

8. Bagaimanakah hasil dan manfaat dari penggunaan Sistem Informasi yang digunakan dalam melaksanakan tugas instansi?

Penggunaan website saat ini belum efektif dan efisien sebab informasi mengenai kepariwisataan belum semuanya ter input sebab website tergolong baru dan juga pekerjaan tidak sebanding dengan tenaga kerjanya.

9. Apa saja objek wisata yang ada di Kota Pekanbaru?

Jawaban : jenis objek wisata yang ada di Kota Pekanbaru sangat beragam. Seperti objek wisata budaya dan sejarah, wisata religi, wisata alam , wisata hiburan dan rekreasi dan even atau festival-festival yang ada.

10. Berapa jumlah akomodasi atau tempat penginapan di Kota Pekanbaru?

Jawaban : untuk data terakhir dikumpulkan tahun 2017 berjumlah 192.

11. Berapa jumlah wisata kuliner atau restoran di Kota Pekanbaru?

Jawaban : untuk data rumah makan saja data terakhir 2017 berjumlah 925.

12. Berapa jumlah perjalanan wisata dan travel di Kota Pekanbaru?

Jawaban : sampai saat ini data terakhir 2017 berjumlah 458.

13. Berapakah jumlah wisatawan yang datang ke Kota Pekanbaru dalam 3 tahun terakhir?

Jawaban : untuk jumlah wisatawan yang dapat menginap di hotel tahun 2015 14.000 orang lebih. Namun jumlah wisatawan pada tahun 2017 sedikit menurun dibandingkan dengan tahun yang lalu.

14. Apakah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata telah menggunakan aplikasi LBS berbasis android dalam melaksanakan kegiatan dan proses promosi terhadap pariwisata di Kota Pekanbaru?

Jawaban : Belum ada.



## LAMPIRAN C

### HASIL OBSERVASI

#### C.1 Data Objek Wisata

KECAMATAN : PEKANBARU KOTA											
1. SANGGAR SENI & SENI BUDAYA											
NO	Nama Perusahaan	Alamat/Telp	Pemilik	Fasilitas	Jumlah Tenaga Kerja			Keada			Ket
					Lk	Pr	Jlh	Lk	Pr	Jlh	
1	Gerakan Perempuan Independen Riau	Jl. Sumatera No. 13 Pekanbaru Telp. 0761-7783953	Esther Yuliani	Teater	8	7	15	-	-	v	2005
2	Ikatan Perupa Muda Riau	Jl. Diponegoro No. 24 Hp. 085271126022	Rison Loham	Acardion,Bebano Tambur,Gambus	6	8	14	-	-	v	2006
3	Sanggar Tuah Negeri	A.Yani	Hirfan Nur	Acardion,Bebano Tambur,Gambus	3	5	8	-	-	v	1996
4	Sanggar Dang Merdu	Jl. Cut Nyak Dien	Aan Antisni	Acardion,Bebano Tambur,Gambus	3	6	9	-	-	v	1995
5	Sanggar Tameng Sari	Dang Merdu	Tito	Acardion,Gambus	5	7	12	-	-	v	2004
6	Sanggar Bertuah	Jl.Cut Nyak Dien	Firdaus/Eni	Acardion,Gambus, Kompang,Biola, Tambur,Marwas	8	10	18	-	-	v	2002
7	Sanggar AKMR	Komp.Bandar Serai Raja Ali Haji	-	Acardion,Gambus, Kompang,Biola, Tambur,Marwas	8	5	13	-	-	v	1999
8	Sanggar Mara	Komp.Bandar Serai Raja Ali Haji (08153706353)	Vivin	Acardion,Biola Gambus,Marwas	20	20	40	-	-	v	2000

#### C.2 Data Akomodasi

DATA BIDANG USAHA PENYEDIAAN AKOMODASI 2017																				
KECAMATAN : PEKANBARU KOTA																				
No	Nama Perusahaan	Alamat/Telp	Nama Pemilik	Jumlah Kamar	Tipe / Harga Kamar			Klasifikasi Hotel		Pengunjung/rata-rata Tahun						Jumlah Tenaga Kerja				
					Standar	Superior	Deluxe/ Junior Suite	Bintang	Melati	Lokal			Asing			Lokal		Asing		
1	Hotel Grand Jatra	Jl.T.Zainal Abidin No.1 (0761) 850888 / 850999 / 850	Tjja Daniel Wirawan	200	628.000	750.000	4.500.000	5	-	11326	10326	21652	46	33	79	132	45	177	-	-
2	Hotel Aryaduta	Jl. Diponegoro No.34 (0761) 44200	Jessy Quanten	100	600.000	750.000	4.500.000	5	-	12364	10421	22785	75	20	95	55	21	76	-	-
3	Hotel The Premiere	Jl. Jend. Sudirman No. 389 (0761) 7891818	-	168	490.000	1.200.000	2.000.000	4	-	13097	10648	23745	46	37	83	58	40	98	-	-
4	Phillippe Internasional Hotel & Resort	Jl. Ahmad Yani No. 81 (0761) 861177/22	Ping Odi Tio	167	470.000	1.180.000	1.900.000	4	-	12682	7498	20180	39	42	81	56	30	86	-	-
5	Shine Hotel	Jl. Jend. Sudirman No. 158 (0761) 886888	Ferry Wijayanti	80	490.000	1.200.000	2.000.000	3	-	4697	1468	6165	-	-	-	27	12	39	-	-
MARPOYAN DAMAI 2017 SUKAJADI 2017 SENAPAJAN 2017 5 LIMA PULUH																				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

### C.3 Data Wisata Kuliner

DATA BIDANG USAHA JASA MAKANAN DAN MINUMAN													
KECAMATAN : PAYUNG SEKAKI													
1. RUMAH MAKAN DAN RESTORAN													
No	Nama Perusahaan	Alamat/Telepon	Nama Pemilik	Jumlah Kursi	Jumlah Karyawan				Keadaan TDUP				Terhitung Mulai Operasi
					Lokal LK	Lokal PR	Asing LK	Asing PR	Ada	Tdk			
1	RM. Barokah	Jl.Padang Bolak No.4	Sri Muryati	70	8	5	13	-	-	v	-	Masakan Padang	2008
2	RM. Mery	Jl.Mutiara	Mery	60	-	5	5	-	-	-	v	Masakan Padang	2007
3	RM. Tambar Lihe	Jl.Soekarno Hatta	Y.Sitanggang	60	3	2	5	-	-	-	v	Makanan/Minuman	2006
4	RM. Bina Rasa I	Jl.Soekarno Hatta/Arengka I, ((0761) 24744	Saharuddin	46	15	2	17	-	-	-	v	Gurami Panggang	1991
5	RM. Bina Rasa II	Jl.Soekarno Hatta No.13-14 ((0761) 7708101	Saharuddin	48	4	-	4	-	-	-	v	M.Padang	2004
6	RM. Cahaya Tanjung	Jl.Sukarno Hatta	Yeni	44	5	2	7	-	-	-	v	M.Padang	2008
7	RM. Mitra Sejati	Jl.Riau No.22 A/188 A	Rubintang Napitu	42	4	3	7	-	-	-	-	M. Padang	2004
8	RM. Pondok Baung Bu Haji	Jl.Soekarno Hatta	Siti Chadajah	84	5	4	9	-	-	v	-	M. Melayu	2002

### C.4 Data Perjalanan Wisata

DATA BIDANG JASA PERJALANAN WISATA													
KECAMATAN : PEKANBARU KOTA													
NO	Nama Perusahaan	Alamat/Telepon	Nama Pemilik	Paket Tour	Luas Temp.	Jumlah Tenaga Kerja				Keadaan TDUP			
						Lokal Lk	Lokal Pr	Asing Lk	Asing Pr	Ada	Tdk	Terhitung Mulai Operasi	Ket
1	PT. Muhlabbah Mulia Wisata	Jl. Kartini	Dra.H.Ibnu Mas'ud	uar & Dalam	80	4	2	4	-	-	v	-	2000
2	PT. Marlian Bina Putra	Jl.Tumar No.16 ((0761) 853468, 69	Zainal Abidin	uar & Dalam	45	1	1	2	-	-	-	v	2000
3	PT. Albert & Jen T&T	Jl. Teuku Umar No. 11 ((0761) 36304, 7003244	Lie In	uar & Dalam	40	2	3	5	-	-	v	-	2000
4	PT. Smailing TMC	Jl.G.Subroto	Anthony M.Akili	uar & Dalam	60	1	7	8	-	-	v	-	2000
5	PT. Mur Kembang Abadi	Jl.Pala No.3	Feby Gian Trisula	uar & Dalam	65	1	3	4	-	-	v	-	2001
6	PT. Jatra Idola T&T Service	Jl. Jend. Sudirman No. 123/ Mall PKU/ ((0761) 850555	Christy Cordella	uar & Dalam	50	1	1	2	-	-	-	v	2001



## C.5 Dokumentasi-1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## C.6 Dokumentasi - 2

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





### C.7 Dokumentasi - 3

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## LAMPIRAN D

### HASIL UJI *BLAX BOX*

#### D.1 *Black box* Testing Pengguna

Tabel D.1. Pengujian Blackbox Testing (Pengguna)

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
1	Instalasi aplikasi	Pemasangan aplikasi pada perangkat	Aplikasi berhasil terinstall	✓	
2	Membuka Aplikasi	Klik icon Aplikasi	Aplikasi menampilkan tampilan utama home	✓	
3	Melihat Menu Wisata	Klik Menu Wisata	Aplikasi menampilkan informasi tentang daftar objek wisata yang tersedia	✓	
4	Melihat Menu Akomodasi	Klik Menu Akomodasi	Aplikasi menampilkan informasi tentang daftar akomodasi yang tersedia	✓	
5	Melihat Menu Wisata Kuliner	Klik Wisata Kuliner	Aplikasi menampilkan informasi tentang daftar wisata kuliner yang tersedia	✓	





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel D.1** Pengujian Blackbox Testing (Pengguna) (Tabel lanjutan...)

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
6	Melihat Menu Per-jalanan Wisata	Klik Menu Perjalanan Wisata	Aplikasi menampilkan informasi tentang daftar perjalanan wisata yang tersedia	✓	
7	Melihat Menu Peta Wisata	Klik Menu Peta Wisata	Aplikasi menampilkan informasi tentang peta wisata persebaran wisata.	✓	
8	Melihat Menu Tentang Aplikasi	Klik Menu Tentang Aplikasi	Aplikasi menampilkan informasi tentang aplikasi wisata pekanbaru	✓	

## D.2 Blackbox Testing Web Administrator

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian blackbox pada bagian web administrator. Skenario pengujian dapat dilihat pada tabel 5.4.

**Tabel D.2.** Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator)

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
1	Login	Buka sistem web administrator aplikasi wisata. Masukkan username dan password	Web administrator masuk ke halaman beranda	✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Tabel D.2 Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator) (Tabel lanjutan...)**

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
2	Halaman Beranda	Klik login dan masuk ke halaman beranda system administrator	Sistem menampilkan halaman beranda.	✓	
3	Menu Kelola data master	Klik Menu Kelola data master	Sistem menampilkan halaman data master	✓	
4	Tambah data objek wisata	Add data objek wisata  Klik menu data master, pilih sub menu objek wisata, klik add	Sistem menampilkan form tambah data objek wisata	✓	
5	Lihat detail data objek wisata	Detail data objek wisata  Klik menu data master pilih sub menu objek wisata, klik detail.	Sistem menampilkan detail objek wisata.	✓	
6	Edit data objek wisata	Edit data objek wisata	Sistem menampilkan form edit data objek wisata	✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel D.2 Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator) (Tabel lanjutan...)

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
7	Delete data objek wisata	Klik menu data master, pilih sub menu objek wisata, klik edit Delete data objek wisata	Sistem akan menghapus data objek wisata	✓	
8	Tambah data akomodasi	Klik menu data master, pilih sub menu objek wisata, klik delete Add data akomodasi	Sistem menampilkan form tambah data akomodasi	✓	
9	Detail data akomodasi	Klik menu data master, pilih sub menu akomodasi, klik add detail data akomodasi	Sistem akan menampilkan detail data akomodasi	✓	





Tabel D.2 Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator) (Tabel lanjutan...)

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
10	Edit data akomodasi	Edit data akomodasi  Klik menu data master, pilih submenu akomodasi, klik edit	Sistem akan menampilkan form data edit akomodasi	✓	
11	Hapus data akomodasi	Delete data akomodasi  Klik menu data master, pilih submenu akomodasi, klik delete	Sistem akan menghapus data akomodasi	✓	
12	Tambah data wisata kuliner	Add data wisata kuliner  Klik menu data master, pilih submenu wisata kuliner, klik add.	Sistem akan menampilkan form tambah data wisata kuliner	✓	
13	Detail data wisata kuliner	Detail data wisata kuliner	Sistem akan menampilkan detail data wisata kuliner	✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel D.2 Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator) (Tabel lanjutan...)

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
14	Edit data wisata kuliner	Klik menu data master, pilih submenu wisata kuliner, klik lihat. Edit data wisata kuliner	Sistem akan menampilkan form edit data wisata kuliner	✓	
15	Delete data wisata kuliner	Klik menu data master, pilih submenu wisata kuliner, klik edit Delete wisata kuliner	System akan menghapus data wisata kuliner	✓	
16	Tambah data perjalanan wisata	Klik menu data master, pilih submenu wisata kuliner, klik hapus. Add data perjalanan wisata	Sistem akan menampilkan form tambah data perjalanan wisata	✓	
		Klik menu data master, pilih submenu perjalanan wisata, klik add			



Tabel D.2 Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator) (Tabel lanjutan...)

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
17	Detail data perjalanan wisata	Detail data perjalanan wisata  Klik menu data master, pilih submenu perjalanan wisata, klik lihat.	Sistem akan menampilkan detail data perjalanan wisata	✓	
18	Edit data perjalanan wisata	Edit data perjalanan wisata  Klik menu data master, pilih submenu perjalanan wisata, klik edit	Sistem akan menampilkan form edit data perjalanan wisata	✓	
19	Hapus data perjalanan wisata	Delete data perjalanan wisata  Klik menu data master, pilih submenu perjalanan wisata, klik hapus.	Sistem akan menghapus data perjalanan wisata	✓	
20	Menu kelola data administrator	Add data administrator  Klik menu data administrator, klik add.	System akan menampilkan form tambah data administrator	✓	





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Tabel D.2 Pengujian Blackbox Testing (Web Administrator) (Tabel lanjutan...)**

No.	Kelas Uji	Deskripsi Pengujian	Skenario Uji	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak Berhasil
21	Delete data administrator	Delete data administrator  Klik menu data administrator, klik hapus.	Sistem akan menghapus data administrator	✓	
22	Logout	klik logout sebelah kanan atas.	Sistem akan keluar dari sistem	✓	

UIN SUSKA RIAU



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN E

### HASIL UJI UAT

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR**  
**APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS**  
**ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

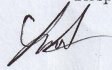
Nama Lengkap : Laut Wahyudi  
 Pekerjaan : mahasiswa  
 Jenis Kelamin : laki-laki  
 Versi Smartphone / OS : Xomi 13

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?	✓				
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?	✓				
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 3 November 2019  
 Responden,

  
 (Laut Wahyudi)





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : DEDE NOPRIANDI  
Pekerjaan : MAHASISWA  
Jenis Kelamin : laki-laki  
Versi Smartphone / OS : XIAOMI A5

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?	✓				
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?	✓				
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?	✓				

Pekanbaru, 3 November 2019  
Responden,

*(Signature)*  
(DEDE NOPRIANDI)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : Wahidul Pratama  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Versi Smartphone / OS : Samsung A 13

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau *men-checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 10 Oktober 2019  
 Responden,

Wahidul Pratama  
 (.....)

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : ANGGA WAINAWI DARAK  
Pekerjaan : MAHASISWA  
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
Versi Smartphone / OS : SAMSUNG JS

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?	✓				
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?			✓		
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?			✓		
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 9 *April* 2019  
Responden,

*[Signature]*  
ANGGA W. DARAK

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : ISMIR ABDULWATA  
Pekerjaan : MAHA SISWA  
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
Versi Smartphone / OS : SONY 23 B16  
**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?	✓				
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?	✓				
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?	✓				
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 28 September 2019  
Responden,

(..... ISMIR ABDULWATA .....)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : IKHWAN FAJRI  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Versi Smartphone / OS : Xiaomi redmi 2x

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?	✓				

Pekanbaru, 20 September 2019  
Responden,

  
(IKHWAN FAJRI.....)

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : Mari Sa Budi  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Versi Smartphone / OS : Xiaomi 4X

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?	✓				

Pekanbaru, 28 September 2019  
 Responden,

*(Mari Sa Budi)*  
 (...Mari Sa Budi...)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : Ahmad Ridho Atmala  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Versi Smartphone / OS : Oppo A57

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?			✓		
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?			✓		
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 1 Oktober 2019  
Responden,

(Ahmad Ridho Atmala)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**


Nama Lengkap : AGUS PURNAMA  
Pekerjaan : MAHASISWA  
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
Versi Smartphone / OS : OPPO A57

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?	✓				

Pekanbaru, 1 OKTOBER 2019  
Responden,

  
 (.....AGUS PURNAMA.....)

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LES) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : Ahmad Ridwan Atvirela  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Versi Smartphone / OS : Xiaomi 5X

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?			✓		
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 1 Oktober 2019  
Responden,

(Ahmad Ridwan Atvirela)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : *Muhammad Ridho*  
 Pekerjaan : *Mahasiswa*  
 Jenis Kelamin : *Laki-laki*  
 Versi Smartphone / OS : *VIVO Y53*

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?				✓	
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?				✓	
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 1 oktober 2019

Responden,

*Ridho*  
*(Muhammad Ridho)*

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : AGUS PRATAMA  
Pekerjaan : MAHASISWA  
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
Versi Smartphone / OS : OPPO F3

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?	✓				

Pekanbaru, 1 OKTOBER 2019  
Responden,

*Agus Pratama*  
(AGUS PRATAMA)

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : ARI YULIZAR  
 Pekerjaan : MAHASISWA  
 Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
 Versi Smartphone / OS : VIVO 1807

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 08 Oktober 2019  
Responden,

(.....)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : TAHRUFRAZI  
 Pekerjaan : MAHASISWA  
 Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
 Versi Smartphone / OS : XIAOMI Redmi 4A

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	✓				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 9 Oktober 2019  
Responden,

*Tahrufrazi*  
(.....)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

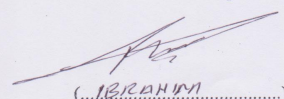
Nama Lengkap : **IBRAHIM**  
 Pekerjaan : **WIRASWASTA**  
 Jenis Kelamin : **LAKI-LAKI**  
 Versi Smartphone / OS : **LENOVO A1000**

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?			✓		
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?	✓				
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 20 Oktober 2019  
Responden,

  
(...IBRAHIM...)

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : ARDIL FEBRIANSYAH  
 Pekerjaan : WIRA SWASTA  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Versi Smartphone / OS : ANDROID KITKAT, XIAOMI MI 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?	✓				
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?	✓				
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?	✓				

Pekanbaru, 29 Oktober 2019  
 Responden,

(.....Ardil.....Febriansyah)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : *Sulaiman Syah*  
 Pekerjaan : *moderiswz*  
 Jenis Kelamin : *laki-laki*  
 Versi Smartphone / OS :  *Vivo J95*

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?		✓			
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?			✓		
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?			✓		
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 29 Oktober 2019  
 Responden,

*(Sulaiman Syah)*

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

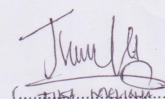
Nama Lengkap : TIKA MELIAHA  
 Pekerjaan : MAHASISWA  
 Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
 Versi Smartphone / OS : VIVO

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?	✓				
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 7 November 2019  
 Responden,

  
 (.....Tika Meliaha.....)

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**

Nama Lengkap : APRICATO  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Versi Smartphone / OS : Redmi 4A

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?		<input checked="" type="checkbox"/>			
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?	<input checked="" type="checkbox"/>				

Pekanbaru, 3. NOV. 2019  
Responden,

APRICATO  
(.....)

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR  
APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA BERBASIS  
ANDROID DI KOTA PEKANBARU**

**BIODATA RESPONDEN**


Nama Lengkap : JUNAIRA  
Pekerjaan : MAHASISWA  
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI  
Versi Smartphone / OS : XIOMI 4A

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban di setiap pertanyaan
2. Tidak mencentang atau men- *checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
3. SS =Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru mudah untuk digunakan (user friendly) ?	✓				
2.	Apakah semua fitur pada Aplikasi Wisata berfungsi dengan baik?	✓				
3.	Apakah aplikasi dapat menampilkan data dan informasi dengan baik?		✓			
4.	Apakah tampilan dan desain Aplikasi Wisata sudah menarik dan nyaman digunakan?		✓			
5.	Apakah aplikasi dapat menampilkan lokasi pada peta dengan baik?		✓			
6.	Apakah aplikasi dapat menampilkan dan menyimpan lokasi pengguna dengan baik?		✓			
7.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata sudah menyediakan informasi Pariwisata di Kota Pekanbaru dengan baik?		✓			
8.	Apakah menurut anda Aplikasi Wisata Pekanbaru telah layak digunakan?		✓			

Pekanbaru, 03 November 2019  
Responden,

  
(.....JUNAIRA.....)

UIN SUSKA RIAU





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Kuala Gaung, Riau pada 24 Desember 1996 putra dari Ayahanda Drs.Yunallaidi dan Ibunda Tintin Sumarni,S.Pd.SD, yang diberi nama Desfah Iriadi. Penulis beralamatkan di Perumahan Asta Karya Blok M8 Jalan Asta Karya Kecamatan Tampan. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara.



Riwayat pendidikan penulis dimulai sekolah dasar di S-DN 019 Kuala Gaung dari tahun 2002 sampai 2008. Selanjutnya penulis menyelesaikan pendidikan di SMPN 1 Gaung Anak Serka (GAS) pada tahun 2008 sampai tahun 2011. Setamatnya dari SMPN 1 menyambung ke SMAN 1 Benai mengambil program Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari tahun 2011 sampai tahun 2014.

Setelah menyelesaikan pendidikan di bangku sekolah, penulis melanjutkan pendidikan pada tahun 2014 dengan mendaftar di program studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dari tahun 2014 sampai tahun 2019.

Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah melaksanakan Kerja Praktek di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kuantan Singingi dengan menghasilkan penelitian berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Tenaga Pendidik Pada Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian Tugas Akhir berjudul “Aplikasi Location Based Service (Lbs) Objek Wisata Berbasis Android Di Kota Pekanbaru”. Jalin komunikasi dan silaturahmi dengan penulis via e-mail: desfah12@gmail.com dan Hp. +6285218581437

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.